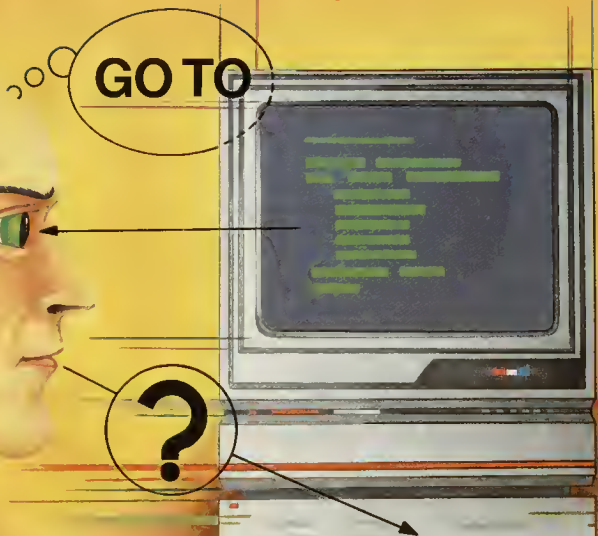


CPU MSX

PROJETO SPECTRO COBOL NO AMBIENTE MSX INTERFACE DE POTÊNCIA PARA MICROS

LICENCE TO KILL
F-16 FIGHTING FALCON



Entre aplicativos e games fique com os dois na ECTRON



A ECTRON coloca à sua disposição, completa variedade de programas, incluindo games e aplicativos.

O que a ECTRON quer é preencher seu tempo e todo o espaço de seu MSX, tanto nas horas de trabalho, como de lazer.

SOFTWARE

- DBase ferramenta profissional para manipulação de banco de dados
- SuperCalc: a mais famosa planilha de cálculos (ambos com suporte técnico e reposição de versão)

PERIFÉRICOS

- Drive para MSX 5 1/4 e 3 1/2 • Video Station • Interface para Drive
- Cartão de 80 colunas • Modem • Monitores de vídeo

JOGOS

Temos a coleção completa, jogos para DDPlus e Plus e uma infinidade de aplicativos

FITAS DE VÍDEO

Na ECTRON você encontra o último lançamento "MPO" em video-cassete "Curso de Basic MSX" Acompanha livro "Dominando o MSX"

LANÇAMENTOS

TRANSPOSER, da LOGO SOFT, o programa que converte telas entre os diversos editores gráficos existentes, permitindo aproveitar, ao máximo as potencialidades de cada um



ECTRON ELETRÔNICA LTDA.

Rua Dr. César, 131 - Metrô Santana - São Paulo - SP

Tel.: (011) 290-7266

AGUIA INFORMÁTICA LTDA

AV. N. S. DE COPACABANA 805/804
COPACABANA
22040 - RIO DE JANEIRO - RJ
TELEFONE: PABX(021) 235-3541
TELEX: 21 21717 KPUR BR

DIRETOR RESPONSÁVEL

GONÇALO R. F. MURTEIRA

DIRETOR COMERCIAL

JOSÉ IDEMAR A. NASCIMENTO

DIRETORA DE JORNALISMO

SOLANGE CALVO
MTB 19 524

ADMINISTRAÇÃO

LUZIMAR GOMES DA SILVA

PUCLIDADE

VIVIAN PESSANO
MARY AZEREDO

ASSINATURAS

MONICA VICENTE

COLABORADORES

PAULO MARQUES FIGUEIRA
SERGIO GUY PINHEIRO ELIAS
PAULO ROBERTO PINHEIRO ELIAS
BRUNO MARILIT
JULIO VELLOSO
SERGIO DURIC CALHEIROS
GUILHERME A. L. DA SILVA
ANDRÉ L. A. SANTOS

CAPA

MILTON MEIER JUNIOR

PRODUÇÃO

WELLINGTON SILVARES
CARLOS AUGUSTO BAUER GUIMARÃES

CIRCULAÇÃO

ORLANDO NUNES

COMPOSIÇÃO

ALFA LÓGICA PROCESSAMENTO

MONTAGEM

GGM

FOTOLITOS

PROJETA STUDIO

IMPRESSÃO

EDITORA BRASILEIRA

DISTRIBUIÇÃO

FERNANDO CHINACIA DISTRIBUIDORA S A
Rua Teodoro da Silva, 907
Fone (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Águia Informática. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes, etc., descritos na revista podem estar sob a proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores mesmo se tornados em disquete, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.

PAUTA**ARTIGOS**

COBOL NO AMBIENTE MSX	6
TESTE ANALÍTICO PARÂMETRICO DE VARIÂNCIA EM DUAS PARTES	8

PROGRAMAS UTILITÁRIOS

NAS MALHAS DO COBOL	16
POR DENTRO DA INTERFACE DE DRIVE — PARTE II	48

HARDWARE

INTERFACE DE POTÊNCIA PARA MICROS	14
---	----

JOGO

MSX LORDS	34
-----------------	----

SEÇÕES

NEWS	4
ENTREVISTA	42
CARTAS	44
DICAS	74

PROJETOS

MSXDEBUG	38
SPECTRO	40

SOS GAMES

F-16 FIGHTING FALCON	66
LICENCE TO KILL	68
JOE BLADE	74

AGORA O USUÁRIO CARIOCA
PODE CONTAR COM UM
JORNAL DEDICADO
EXCLUSIVAMENTE A
INFORMÁTICA NO RIO DE
JANEIRO

NEWS

ELEBRA COMEÇA PRODUZIR PEÇAS PARA SUA IMPRESSORA A LASER

Um investimento de US\$ 600 mil é o que a Elebra Periféricos está movimentando em sua nova linha de montagem que será usada para iniciar a produção nacional de controladores e impressoras a laser. Os controladores, com capacidade de memória e processamento semelhantes a um micro de 32 bits, serão fabricados com tecnologia SMT (Surface Mounting Technology) — que eleva o grau de automação no processo de industrialização do produto.

O investimento da Elebra envolveu estudos de engenharia para adequar a produção dos controladores às condições brasileiras. Alguns itens do projeto foram redimensionados de acordo com os componentes disponíveis no mercado.

A Elebra continuará importando, para montagem das impressoras, apenas o "engine" (componente que comanda a impressão), da empresa japonesa Ricoh. O preço das impressoras deve permanecer inalterado no mercado.

SACCO COLOCA WINCHESTER REMOVÍVEL NO MERCADO

A Sacco Computer vai comercializar no Brasil o winchester (disco rígido para armazenamento de dados) removível, produzido pela empresa norte-americana Plus Development Corporation em três modelos: com capacidade de 20 Mb, 40 Mb e 80 Mb (megabytes, milhões de caracteres).

O Plus Passport, como foi batizado, é um winchester composto de três partes: placa controladora, um suporte instalado no micro e um cartucho, onde ficam os discos.

Esse produto é indicado para cópias-reserva de informações, tornando a operação mais rápida. Basta instalar o Plus Passport que ele copia, em segundos, as informações do disco rígido do micro.

Além de centralizar informações de vários departamentos e poder ser aplicado em sistemas de redes locais, o win-

chester permite, também, que o usuário mantenha seu micro ligado a um sistema operacional multiusuário (como o Xenix) e, ao mesmo tempo, utilize aplicações guardadas no Plus Passport, que operam sob o sistema operacional DOS.

O Plus Passport tem um tempo médio de trabalho, sem defeitos, de 60 mil horas. Seu preço deve ficar na faixa dos US\$ 5,5 mil e a Sacco dará assistência técnica para o equipamento.

A Sacco comercializará, além do winchester, o "hardcard", uma placa controladora de winchester que tem, em sua extremidade, um compartimento com o disco rígido.

Uma das vantagens do "hardcard" é sua portabilidade. Caso o usuário viaje, é só abrir o micro, tirar a placa e colocá-la em uma pasta executiva. O "hardcard" é produzido em três modelos: 20Mb, 40 Mb e 80 Mb.

ABC SOFTWARE

A ABC Software compra e vende aplicativos e utilitários para TK 90X, MSX 1.0 e 2.0 (350 e 720 Kb), e ainda troca jogos.

Informações pelo fone (011) 448-0953 ou à Rua Caçapava, 40, Baeta Neves, São Bernardo do Campo, São Paulo (CEP 09725).

OMEGA CRIA MELHOR OPÇÃO EM SOFTHOUSE

A Omega Advanced Systems, empresa softhouse, trabalha em regime de "self-renovation", ou seja, todos os softs que tiverem mais de três anos de mercado ou que não tiverem boa aceitação junto aos usuários são apagados do seu arquivo. Esse controle faz com que o acervo da empresa seja um dos mais qualificados do país. Dentre todas as vantagens do sistema, a Omega oferece, ainda, garantia de dois anos sobre o disquete e seu conteúdo.

Informações pelo telefone (011) 522-2613.

RJ INFO
O JORNAL DE INFORMÁTICA DO RIO DE JANEIRO

MT440
A IMPRESSORA MATRICIAL
COLORIDA DA ELGIN



MT440
MT440
MT440



BOATO OU VERDADE?



Um programa que retira músicas de jogos do MSX.

Verdade. Com o novo lançamento da DISCOVERY, o MUSIC STEALER, você poderá retirar todas as músicas e sons dos jogos padrão MSX.

Pode-se modificar a música salva.

Verdade. O MUSIC STEALER possui um exclusivo editor que permite ao usuário alterar parâmetros como: volume de cada canal, início e final da música, separação de efeitos especiais, etc.

Depois de salvar a música, o micro reseta e preciso carregar o jogo novamente.

Boato. Durante o jogo, você ativa ou desativa o interceptador de sons, sem perder o jogo.

Tenho que salvar a música integralmente.

Boato. Você só gravará a parte da música que desejar.

Posso utilizar a música salva nos meus programas em Basic.

Verdade. A música salva com o MUSIC STEALER funciona com um simples comando Bload.

Eu uso o MSX para aberturas em vídeo. Este programa não tem utilidade para mim.

Boato. Com o MUSIC STEALER você coloca músicas e efeitos especiais nas suas produções.

Um programa desse tipo custa muito caro. Não tenho condições de comprá-lo.

Boato. O MUSIC STEALER custa apenas 40 BNTfs. O mesmo preço de um bom LP.

Este programa é importado.

Boato. O MUSIC STEALER foi totalmente desenvolvido na DISCOVERY pela maior revelação da programação nacional: Leonardo Beltrão.

Para fazer o pedido, envie cheque nominal ou vale postal (ag. Primeiro de Março) à:



DISCOVERY INFORMATICA LTDA
RUA DA QUITANDA 19 SL 404
CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CAIXA POSTAL 3043 - CEP 20001

REVENDEDORES AUTORIZADOS:

SP: PAULISOFT, ECTRON • RJ: TAKERU, YOUNGSOFT, NEWSOFT • RS: A & A SOFTWARE

Cadastramos revendas por todo o Brasil. Informe-se.

Pecó cotólogo. É grátis.

ATENÇÃO: O MUSIC STEALER foi projetado para funcionar apenas em interfaces padrão Microsol. Brevemente a DISCOVERY irá lançar uma versão compatível com interfaces de memória (Sharp, Tradeco, Expert DD Plus, etc).

Adquira esses programas somente com a etiqueta da DISCOVERY. Não se deixe enganar por piratas profissionais.

COBOL NO AMBIENTE MSX

MÁRCIO MACHADO DE MOURA

O uso da linguagem COBOL em equipamentos MSX é um fato muito pouco divulgado e visto de maneira até um pouco cética por parte de alguns programadores. Porém, já é uma realidade que, embora como dito, sem divulgação, apresenta performances excelentes, que possibilitam o uso de sistemas comerciais no padrão MSX, que antes eram exclusivos de equipamentos mais conhecidos para este fim, e também mais caros.

Tenho desenvolvido, no decorrer dos últimos anos, sistemas na linguagem COBOL para linha MSX, destinados aos mais diversos campos da aplicação comercial como: Estoque, Contabilidade, Fluxo de Caixa, etc. Garanto que a performance de tais sistemas mudou, em muito, a opinião dos usuários que tiveram contato com eles, principalmente sobre o que um equipamento MSX pode fazer.

PRODUÇÃO DE PROGRAMAS

Para produção de programas e sistemas em linguagem COBOL, utilizando-se para tal de um equipamento padrão MSX, é necessário um conjunto de arquivos que formam o pacote da Microsoft, designado COBOL 80. Os arquivos necessários para essa produção, são os seguintes:

COMPILAÇÃO	LINKEDIÇÃO
COBOL.COM	L80.COM
COBOL1.OVR	COBLIB.REL
COBOL2.OVR	1CRTDRV.REL
COBOL3.OVR	
COBOL4.OVR	

Existem, ainda, outros arquivos dedicados ao suporte da produção de softwares, mas que não são especificamente associados ao COBOL, embora possam ser utilizados em conjunto. Chegaremos lá em outra oportunidade, mas antes, temos muito o que falar apenas sobre o COBOL.

A produção de um programa executável, com base em um fonte escrito na linguagem COBOL, passa por duas fases: Compilação e Link-edição. Na primeira fase, obtemos um arquivo objeto, resultado da transformação do texto fonte em linguagem de máquina. Nesta fase também são detectados todos os erros de sintaxe, que são listados com a indicação da linha, o elemento não identificado e o tipo de erro cometido. Em seguida temos a fase de Link-edição que liga, ao arquivo objeto, to-

das as rotinas da biblioteca COBOL, assim como as rotinas básicas de tratamento de teclado e vídeo.

Deve-se tomar muito cuidado com um arquivo L80.COM, que anda rodando pelo meio dos usuários do padrão MSX, pois o mesmo não funciona. O original, ou pelo menos um que tenho certeza que funciona, deve ter o tamanho de 11.264 bytes. Além da biblioteca básica das rotinas em COBOL (COBLIB.REL), temos a biblioteca de tratamento de teclado e vídeo (CRTDRV.REL), que já existe em versões dedicadas especificamente ao padrão MSX.

O sistema COBOL 80 não tem editor próprio, sendo necessário portanto, o uso de um editor de textos para a produção dos programas. O formato do arquivo, gerado pelo editor, deve ser padrão de texto do sistema (formato ASCII), tomando cuidado com alguns editores que colocam bytes de controle nas linhas de edição. Um editor, fácil de ser encontrado no mercado, e com um tamanho razoável para ser colocado no mesmo disco do COBOL, é o SCED, do pacote DUAD da ASCII Corporation.

A produção de arquivos executáveis, passa pelo seguinte algoritmo:

- 1 — Edição do programa fonte;
- 2 — Compilação [geração do arquivo objeto];
- 3 — Depuração dos erros [Retorna a [1] se houve erro];
- 4 — Link-edição [geração do arquivo executável].

Os arquivos envolvidos neste algoritmo são os seguintes:

- PROG.COB — Programa em COBOL [Fonte]
- PROG.REL — Resultado da Compilação [Objeto]
- PROG.COM — Resultado da Link-edição [Executável]

Podem existir arquivos com extensão LST ou PRN, resultado da compilação, que são dedicados a documentação (linhas numeradas, status de erro, etc.), porém não são obrigatórios.

O tamanho máximo de um executável, gerado pelo pacote COBOL 80, é de aproximadamente 42 Kbytes, o que corresponde, dependendo das rotinas utilizadas, a mais de mil linhas de programa.

COMPILAÇÃO DOS PROGRAMAS

A execução do compilador COBOL pode ser feita de modo direto ou indireto, ou seja, podemos compilar um programa usando atributos ao lado do comando COBOL, ou executando o programa COBOL, e em seguida passando os parâmetros de compilação. A forma geral do uso direto é a seguinte:

A> COBOL NOME2,SAÍDA=NOME1

Onde:

NOME1 = Nome do programa fonte com extensão COB;

NOME2 = Nome que se deseja para o arquivo objeto;

SAÍDA = Listagem documentada do programa.

Na SAÍDA pode ser colocado tanto um nome de arquivo, para efeito de documentação, como um periférico de saída

TTY: = Vídeo;

LST: = Impressora,

O símbolo ortográfico **dois pontos**, faz parte do nome do periférico. Outro detalhe quanto à saída, é o fato dela ser opcional, isto é, pode ser excluída do comando. Como exemplos das formas possíveis de compilação, podemos citar:

- 1 — COBOL PROG,TTY:=PROG
- 2 — COBOL PROG,LST:=PROG
- 3 — COBOL PROG,DOC1:=PROG
- 4 — COBOL TESTE=CADASTRO

No primeiro exemplo, temos a compilação do programa PROG.COB, com a geração do arquivo PROG.REL, mostrando, no vídeo, o programa conforme é feita a compilação.

O segundo exemplo é idêntico ao primeiro, com a diferença de gerar a listagem na impressora em vez do vídeo.

No terceiro exemplo, além do objeto PROG.REL, um outro arquivo é gerado, com o nome de DOC1, contendo a listagem numerada do programa, assim como o status de erro.

Finalmente no quarto exemplo, temos a compilação do programa CADASTRO.COB, com a geração do objeto TESTE.REL, sem que nenhuma saída documentada seja gerada.

O uso do compilador COBOL, executando apenas o arquivo COBOL.COM, é idêntico à forma já apresentada, exceto no fato de ser apresentado um asterisco, que

funciona como prompt do COBOL, por onde devem ser passados os parâmetros de compilação. Exemplo:

A>COBOL
*PROG,TTY:=PROG

LINK-EDIÇÃO DOS PROGRAMAS

O uso do link-editor L80, é semelhante ao do compilador, podendo ser usado de maneira direta, ou com a execução do arquivo L80.COM, com a passagem posterior dos parâmetros de linkedição. A forma geral da utilização do linkeditor é a seguinte:

A>L80 NOME2/N,NOME1/E

O rótulo NOME1 identifica o nome do arquivo objeto, obtido pelo processo de compilação e deve ter a extensão REL. O rótulo NOME2 representa o nome do arquivo executável, gerado pelo linkeditor. Os comandos, após as barras, representam as seguintes funções:

/N — Identifica o nome do arquivo executável;

/E — Indica que deve ser gerado o executável.

Um comando **/G**, pode ser usado em lugar da expressão **/E**, que além de indicar que o executável deve ser gerado, executa o programa automaticamente.

No uso indireto do linkeditor, existem ainda outros comandos, como por exemplo a expressão **/U**, que lista as rotinas

pendentes no programa, que não foram identificadas nas bibliotecas do COBOL. Conforme termos avançando na nossa explanação sobre COBOL, outros macetes do uso do linkeditor serão apresentados.

ESTRUTURA DA LINGUAGEM

Os programas em COBOL se dividem em quatro áreas que controlam todas as funções internas do programa. As áreas, com suas respectivas funções, são as seguintes:

IDENTIFICATION DIVISION: Área dedicada à identificação do programa, onde são colocadas informações gerais como: nome, data de criação, equipamento utilizado, etc.

ENVIRONMENT DIVISION: É a divisão de ambiente, onde são descritos os nomes lógicos e tipos dos arquivos utilizados, assim como o formato dos números decimais (com vírgula decimal ou ponto decimal).

DATA DIVISION: Na divisão de dados, todas as variáveis utilizadas pelo programa são identificadas da mesma maneira que é descrita a estrutura de dados de qualquer arquivo definido na ENVIRONMENT DIVISION, inclusive os nomes físicos (assumidos pelo sistema operacional) dos arquivos. Também temos, nessa área, uma seção de tratamento de vídeo, denominada de SCREEN SECTION, onde podem ser formatadas telas utilizadas pelo programa.

PROCEDURE DIVISION: Nesta área, temos o programa propriamente di-

to, onde são descritas as rotinas que compõem todas as linhas de instrução do programa.

Notem que a linguagem COBOL é muito organizada, gerando programas de fácil leitura e documentação, principalmente pelo fato de termos linhas de instrução quase que em Inglês corrente, facilitando assim a depuração da lógica do programa.

O tratamento de cada área é feita de maneira independente, no momento da compilação, existindo um overlay para cada divisão. Esse controle é feito de maneira transparente ao usuário, havendo também a geração de um arquivo de controle que é apagado do diretório, após os procedimentos de compilação.

O tempo necessário para a produção de um programa executável, a partir de um fonte em COBOL, varia de acordo com o tamanho do programa, podendo chegar até a 15 minutos, em um drive de 3" 1/2, com programas de mais de mil linhas.

CONCLUSÃO

Analisados os principais aspectos da produção de programas em COBOL, passaremos nos próximos artigos para a descrição da linguagem propriamente dita, apresentando rotinas e técnicas de programação, até alcançarmos uma compreensão suficiente do uso dessa linguagem, para que possamos apresentar sofisticadas técnicas que envolvem a mistura de programas em COBOL com rotinas em C e ASSEMBLER.



SEMPRE NOVIDADES E
MAIS EMOÇÃO PARA O SEU **MSX**

OS MAIS NOVOS SOFTS ESTÃO AQUI. APROVEITE !!!

8
BATMAN II
SHINOBI
HYPERTRONIC

11
XH-63 PATROL
WARLORDS
RANSACK

14
MECANO OÁSIS
VICARIO TENNIS
R.A.M.

9
WINTER GAMES III
GHOSTBUSTER II
GEMINI WING

12
TENSION
MIKE GUNNER
RATH AE

15
MEGANOVA
CAT WOLF
MALTESE JOE'S

10
KE RULLEN
CHASE HO
FASTMAN

13
TALEF
CIBERBIG
MOTORCIDE

16
FIRE BALLS
BUMPY
WAL IN EARTH

17
RAMBO III
(DISCO INTEIRO)

LANÇAMENTO

ATENÇÃO!

"EDITOR DE TEXTOS" BANCO DE DADOS

Word II passou a se chamar um super "Editor de Textos" aceitando a um extraordinário "Banco de Dados" - a que fizemos

Catenação	Índice
Entrelaçada	Subarquivo
Subarquivo	Comprimido
Subcódigo	Catenação
Elim	Recup
Expandido	Berha
Negrito	Título

E que fossem competitivos com a maioria dos editores de texto existentes (Word Star - MSX Write - Text-Word etc.) e com as emuladoras (Luby ED - EFDON - SONY - PRINT-IT - JUKI - TOSIBA - MSX - ETC.)

Por apenas Cr\$ 2.800,00 você pode ter



TELE-NEWSOFT

(021) - 533.2456

24 horas

DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

CENSA BARRALLOU CAIR



SUPER PROMOÇÃO
QUALQUER PACOTE
CR\$ 550,00
DISCO INCLUIDO

PEÇIDOS DIRETAMENTE A **NEWSOFT INFORMATICA LTDA.** - ATRAVÉS DE CHEQUE NOMINAL
AV. BOLA PECARUA, 58 - SALA 501 - CEP 20.028-000 DE JANEIRO - RJ - OU ATRAVÉS DE VALE POSTAL "AG. ARCOS" - CEP 52.373
***** VISITE NOSSO "SHOW-ROOM" - ABERTO DIARIAMENTE DAS 09 AS 18 HORAS. *****

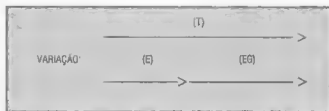
TESTE ESTATÍSTICO PARAMÉTRICO DA ANÁLISE DE VARIÂNCIA EM DUAS PARTES

INTRODUÇÃO

Um dos testes estatísticos mais conhecidos e da grande aplicação na avaliação comparativa da 2 grupos de dados (ou de variáveis) provenientes das pesquisas biológicas é, sem dúvida, o teste "t" de Student. Neste teste, uma população de dados, que estão incluídos na chamada Curva de Distribuição de Gauss (Curva Normal), serve de parâmetro para outra população de dados, daí o termo "teste paramétrico". Dentre estes tipos de teste, sobressai-se a Análise de Variância, conhecida também pela sua sigla em inglês, ANOVA (ANalysis Of VAriance), ou, ainda, como Análise de Variância de Fisher (1).

A análise de variância é o método estatístico ideal para comparar 3 ou mais agrupamentos de dados. Nela, o parâmetro empregado para uma estimação global destes agrupamentos é o que se denomina VARIÂÇÃO, ou seja, a SOMA DOS QUADRADOS dos AFASTAMENTOS (ou OESVIOS) da média dos dados digitados. Ao serem calculadas a nível de quadrados, as diferenças entre os grupos analisados são muito mais evidentes. Por isso, a análise de variância de Fisher é muito mais sensível que o teste "t" da Student, o qual é baseado no simples valor do erro-padrão ("Standard Deviation").

Representando o valor dos quadrados dos desvios por vetores, temos as variações: total (T), entre grupos (EG) e erro (E), como se segue:



Por este gráfico, vemos que a variação total foi DECOMPOSTA em DUAS partes, uma das quais (EG) é de interesse para a análise pretendida. As variâncias são o quociente resultante da divisão das variações pelos respectivos graus de liberdade. Estes, em última análise, correspondem ao número da desvios da média, número esta escolhido arbitrariamente, com exceção da um, o qual deverá ser determinado para tornar nula a soma desses desvios. É, portanto, o número da dados digitados para cada tipo de variação (T, EG e E), menos 1 unidade. Por exemplo, para um total (T) de 20 dados digitados, o grau de liberdade será de $20-1=19$. Isto se trata de um artifício para tornar "Gaussiana" a Curva dos desvios da média determinados.

A inferência estatística é dada pelo valor de "F", um valor igual ao quociente resultante da divisão entre a variância entre grupos (EG) e aquela relativa ao erro (E). O valor de F determinado é comparado com os dados de uma Tábua de F para uma significância de 5% e 1%. Se o nosso F experimental for maior do que um dos 2 valores de F da Tábua, a variação em estudo terá significância para $p < 0,05$ ou $p < 0,01$, respectivamente.

PROCEEDIMENTO DA ANÁLISE PELO PROGRAMA DESTA ARTIGO

O usuário deverá informar, inicialmente, o número de grupos (agrupamentos de dados ou "tratamentos") a serem analisados. A seguir, é oferecida a oportunidade da qual a digitação possa ser feita com recursos de correção de dados dentro de cada grupo. O programa informa, antes de cada entrada de dados, o grupo e a ordem a que os mesmos se referem. Caso um determinado valor tenha sido digitado incorretamente, na entrada da dados seguinte poder-se-á digitar "R" ou "r" e assim retroceder ao dado anterior. Este é exibido na mesma linha de digitação, com o objetivo de informar ao usuário se o erro foi realmente cometido. Em caso negativo, bastará tecer < return > para manter o valor anteriormente digitado.

Após terminar de digitar valores de um grupo, tecendo-se "T" ou "t", passe-se ao grupo seguinte, ou, se o grupo anterior tiver sido o último, ao relatório do processamento da cada grupo, incluindo os dados digitados, que assim poderão ser devidamente conferidos.

A cada relatório de grupo, o usuário tem a opção de passar à impressora as mesmas informações da tela, podendo ou não incluir os dados digitados. Estas informações constam de:

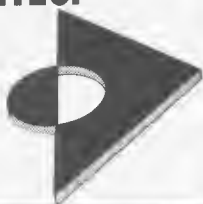
- a — total de dados do grupo;
- b — soma dos dados do grupo e a sua média;
- c — média dos dados;
- d — quadrado da soma;
- e — quadrado da soma/nº de dados do grupo;
- f — soma dos quadrados.

Se forem muitos os dados digitados, é bem possível que o relatório parcial não caiba totalmente na tela, provocando o roletamento ("scrolling") da impressão. Quando isto acontecer, tecendo-se < stop > pode-se parar momentaneamente esta rolagem, para que os dados possam ser lidos.

Terminados os relatórios parciais acima citados, obtém-se o relatório final, o qual corresponde à análise de variância propriamente dita: a variação (total, entre grupos e erro), as respectivas somas dos quadrados a graus de liberdade, e final-

TRABALHOS DIFERENTES. FERRAMENTAS DIFERENTES. TUDO DISCOVERY.

A DISCOVERY INFORMATICA possui o mais completo linha de softwares para o seu MSX. Qualquer que seja a sua necessidade, nós possuímos a ferramenta ideal para o seu trabalho, com preço justo e desempenho acima do mercado. Porém, por mais diferentes que sejam, os nossos softwares possuem uma coisa em comum: a qualidade DISCOVERY, que já se tornou sinônimo de competência. Adquirir e comprovar. Seu conceito sobre software nacional nunca mais será o mesmo.



DESKTOP PUBLISHING

A Discovery preparou para você três programas que incrementarão ainda mais seu MSX. Todos com a mesma facilidade de operação do já conhecido PROFESSIONAL PUBLISHER. Programas específicos para aplicações específicas.

PROFESSIONAL LABELS

Crie etiquetas personalizadas em geral. Excelente para você decorar seus disquetes, fitas de vídeo, livros, cadernos e tudo mais que sua imaginação desejar. Permite a impressão em uma ou duas colunas, com quantas cópias você quiser. Permite armazenar a etiqueta para uso posterior. Total compatibilidade com os produtos da coleção Desktop Publishing da DISCOVERY. Compatível com shapies e alfabetos do editor Graphos 3. Se você gosta das etiquetas personalizadas dos softwares, agora você também poderá criar a sua! Disponível em 5 1/4 ou 3 1/2 pols. **PREÇO: 30 BTRNS.**

PROFESSIONAL STRIPES

Você já foi numa festa de aniversário e encontrou uma das aquelas faixas enormes, feitas no computador? Ou já viu alguma faixa anunciando uma liquidação? Pois é, agora você poderá usar seu MSX para criar faixas com até 4,60 m de comprimento! Impressão com quatro padrões diferentes para economia da tinta. Armazenamento das faixas para uso posterior, compatibilidade com Graphos 3. Precisa fazer mais alguma coisa? Disponível em 5 1/4 ou 3 1/2 pols. **PREÇO: 30 BTRNS.**

PROFESSIONAL CARDS

Não gaste mais dinheiro comprando cartões comemorativos. Aproveite seu dinheiro para comprar mais presentes no Natal, ou no aniversário da pessoa querida. Este programa permite criar cartões comemorativos nos formatos mais comuns. Compatível com Graphos 3. Permite armazenar os cartões para uso posterior. Seja uma autêntica popular! Crie tantos cartões quanto sua imaginação permitir. Disponível em 5 1/4 ou 3 1/2 pols. Acompanha um disco com shapies comemorativos especialmente selecionados da coleção Desktop Publishing. **PREÇO: 40 BTRNS.**

E MAIS:

PROFESSIONAL PUBLISHER

O melhor editor para Desktop Publishing do mercado. Permite criar páginas como as elaboradas nos melhores programas para a linha PC. Permite o uso da Megaram-Disk e é capaz de criar desde jornais até pequenos informativos. Disponível em 5 1/4 ou 3 1/2 pols. **AUTOR: Vitor Hugo P. Costa. PREÇO: 120 BTRNS.**

PROFESSIONAL PUBLISHER ADVANCED

O melhor editor agora é o mais completo. Todos os programas acima descritos reunidos num só produto. Crie páginas, etiquetas personalizadas, faixas e cartões sem trocar de programa. Uma verdadeira Work-Station! **PREÇO: 210 BTRNS.**

ATENÇÃO: Todos os programas são independentes quando comprados em separado. Você também poderá adquiri-los aos poucos, para formar depois o sistema ADVANCED.

USUÁRIOS DO PROFESSIONAL PUBLISHER

Para usuários cadastrados do PROFESSIONAL PUBLISHER que desejem adquirir cada módulo separadamente, terão um desconto de 30 %. Se o usuário cadastrado desejar o sistema ADVANCED poderá requerer atualização por 65 BTRNS.

A atualização só poderá ser feita diretamente à DISCOVERY INFORMATICA. Envie o número da cópia do seu PROFESSIONAL PUBLISHER junto com seu pedido, seja de algum módulo ou do sistema ADVANCED.

Para fazer o pedido, envie cheque nominal ou vale postal (ag. Primeiro de Março) à:

DISCOVERY INFORMATICA LTDA
RUA DA QUITANDA 19 SL 404
CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CAIXA POSTAL 3043 - CEP 20001

REVENDEDORES AUTORIZADOS:
SP: PAULUSOFF, ECTRON
RS: A & A SOFTWARE
RJ: TAKERU, YOUNGSOFT, NEWSOFT

mente a variância. Abaixo desta tabela, é mostrado o valor de F, que servirá de guia para a avaliação da significância.

Os valores da Tábua de F (2) não constam do programa apresentado na Figura 2. A procura do valor da referência na Tábua se faz da seguinte forma: procura-se localizar na abscissa o grau de liberdade correspondente à variância maior observada entre as variações "entre grupos" e "erro", e, na ordenada, o grau de liberdade da variância menor entre as variações citadas: fazendo-se coincidir o prolongamento dessas coordenadas, achamos os valores da Tábua de F para 5% e 1%, este último geralmente impresso em itálico.

O PROGRAMA

A análise de variância obriga ao usuário sem os recursos do computador a manipulação cansativa e, portanto, pouco confiável, de valores de grande número da dígitos, geralmente com o auxílio de uma calculadora, sem poder, na maioria das vezes, conferir os dados introduzidos. Assim, adquire-se óbvia vantagem em deixar esta tarefa por conta de um programa construído para esta finalidade, como aquela que mostramos na Figura 2.

O programa utiliza um algoritmo de entrada de dados através de uma variável alfanumérica, para depois transportar o dado digitado à sua posição correspondente no grupamento desejado. O objetivo deste método é o de facilitar as operações de retorno a valores anteriores e trocas de grupos, através de letras apropriadas. Uma matriz dimensionada em 10 x 180 elementos é definida no início do programa, para possibilitar a introdução de 10 grupos com um total de 180 dados em cada grupo. Foi necessária a diminuição de 200 para 180 elementos nesta matriz, pelo fato particular de estarmos operando com um filtro de impressão alojado no endereço &H0000. Se no seu caso, leitor, este filtro não for necessário, você poderá redefinir a matriz para o total de 200 elementos. Como as condições de memória do MSX são bastante críticas na área do Basic de Disco, poderá ser necessário fazer alguns ajustes com relação ao tamanho desta matriz (comando DIM) ou à reserva de Bytes na memória para armazenar todos os dados (comandos CLEAR).

O digitador deverá prestar atenção na digitação dos dados, para não entrar com letras ou outros caracteres, o que invalidará esta entrada. Caso haja alguma dúvida a este respeito, retroceda ao valor digitado suspeito e será exibido o valor anteriormente digitado ou aguarde a emissão do respectivo relatório.

Uma crítica à entrada de dados é feita através do teste do contador que identifica a posição de cada dado na matriz. Quando o valor acumulado por este ultrapassar o máximo admitido em cada grupo, o programa passa para o grupo seguinte ou então encerra a digitação, passando aos relatórios iniciais. Caso o tamanho da matriz seja alterado, lembre-se de alterar também a linha onde este teste é realizado.

O cálculo relativo aos relatórios de cada grupo, onde estão incluídos os valores da soma dos dados e de seus respectivos quadrados, está disposto em dois "loops" (laços) sobrepostos em técnica de ninho (um loop dentro do outro). Desta maneira, é possível coletar e processar os dados que interessam de um grupo e juntá-los aos dados obtidos dos outros grupos, os quais são mais tarde aproveitados no cálculo final das variâncias. O esquema deste algoritmo está mostrado na Figura 1.

Para encurtar a redação do programa, optamos por utilizar o mesmo algoritmo de impressão de dados, tanto na tela

quanto na impressão. No BASIC do MSX, isto é possível abrindo-se um arquivo de saída, tratando estes periféricos como dispositivos (CRT: a LPT; respectivamente). Neste caso, alguns comandos do BASIC relativos à formatação de tela (CRT); tais como: LOCATE (X, Y) ou TAB(N) se tornam inadequados: o primeiro por não operar na impressora e o segundo por não levar em consideração o número de caracteres impressos previamente, oriundos de uma variável, quando se imprime mais da uma variável na mesma linha, desalinhando a montagem de uma tabela, como aquela que aparece em nosso relatório final. Este problema pode ser contornado da forma simples, utilizando-se funções de manipulação de variáveis. No nosso caso, as seguintes funções foram usadas: STRING\$(código ASCII do carácter número de posições impressas), SPACE\$(N), LEN (variável alfanumérica) e STR\$(variável numérica). Quando mais de uma variável é impressa na mesma linha, as seguintes fórmulas podem ser empregadas para a segunda variável em diante:

SPACE\$(X - LEN (variável) - para as variáveis alfanuméricas, ou SPACE\$(X - LEN (STR\$(variável))) - para as variáveis numéricas, onde X é a posição a partir da qual se deseja imprimir a variável e a variável especificada pela função LEN e LEN (STR\$) é aquela posicionada imediatamente à esquerda.

O programa faz uso pleno da digitação em tela de 80 colunas. Da mesma forma, todas as mensagens e relatórios são exibidos nesta formatação. Havendo necessidade de usar o programa na screen de 40 colunas, as devidas adaptações deverão ser efetuadas, com o devido cuidado para não destruir o formato da tabela final impressa.

Todos os valores resultantes dos cálculos aparecerão nos relatórios sem arredondamentos, ficando para o usuário a decisão de efetuar ou não.

UM EXEMPLO PARA CONFERIR A DIGITAÇÃO DO PROGRAMA

O teste servirá para se conferir se o programa, depois de digitado, está rodando corretamente.

Os dados abaixo representam os pontos obtidos por 48 ciclistas, durante uma corrida para determinar se havia diferença de performance entre 3 marcas de bicicletas. Os 48 ciclistas foram divididos em 3 grupos iguais (I, II e III), por escolha casual, cabendo a cada grupo uma das marcas de bicicleta.

Se não houver desvantagem de performance entre uma marca de bicicleta sobre qualquer uma das outras e se os pontos da média das populações correspondentes às 3 marcas forem simbolizadas por m_1 , m_2 e m_3 , o problema se reduz a testar a hipótese (ho):

$$h_0 = m_1 = m_2 = m_3$$

I	II	III	I	II	III
44	40	54	43	38	45
45	41	53	42	39	46
39	37	50	56	51	56
38	36	41	55	50	55
33	38	40	47	45	49
34	39	39	48	46	48
56	53	55	58	50	54
57	52	54	59	59	56

RESULTADOS

DADOS DIGITADOS NO GRUPO 1

44 45 39 38 33 34 56 57 43 42 56 55 47 48 58 59

RELATÓRIO DO GRUPO 1

Total dos dados: 16

Soma dos dados: 754

Média dos dados: 47.125

Quadrado da soma: 568516

Quadrado da soma/nº de dados: 35532.25

Soma dos quadrados: 36688

DADOS DIGITADOS NO GRUPO 2

40 41 37 36 38 39 53 52 38 39 51 50 45 46 50 59

RELATÓRIO DO GRUPO 2

Total de dados: 16

Soma dos dados: 714

Média dos dados: 44.625

Quadrado da soma: 509796

Quadrado da soma/nº de dados: 31862.25

Soma dos quadrados: 32612

DADOS DIGITADOS NO GRUPO 3

54 53 50 41 40 39 55 54 45 46 56 55 49 48 54 56

RELATÓRIO DO GRUPO 3

Total de dados: 16

Soma dos dados: 795

Média dos dados: 49.6875

Quadrado da soma: 632025

Quadrado da soma/nº de dados: 39501.5625

Soma dos quadrados: 40027

RELATÓRIO FINAL:

ANÁLISE DE VARIÂNCIA (ONE-WAY)

VARIÂÇÃO	SOMA DOS QUADRADOS	GRAUS DE LIBERDADE	VARIÂNCIA
Total	2635.97916667	47	56.084663120638
Entre grupos	205.04186667	2	102.5208333335
Erro	2430.9375	45	54.020833333333

Valor de F: 1.8978017740378

No nosso exemplo, o grau de liberdade da variância menor é de 45 e o grau de liberdade da variância maior é 2. Com essas coordenadas (45 e 2), achamos, na Tábua de F, valores para 5% e 1% de probabilidade correspondentes a 3.21 e 5.12, respectivamente. Constatamos, assim, que o valor experimental de F não tem significância, visto que é menor do que o da Tábua para 5% de probabilidade.

Conclusões: baseados nesta análise, deduzimos que não há diferença de performance entre as 3 marcas de bicicletas.

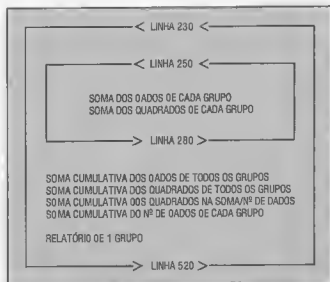


FIGURA 1 - Algoritmo para o cálculo da análise de variância em 2 loops dispostos em técnica de ninho

SOBRE OS AUTORES

LOUIS BARRUCAND é Professor Titular e Livre Docente, enquanto que PAULO ROBERTO PINHEIRO ELIAS é Professor Adjunto e Mestre de Ciências. Ambos desenvolvem atividades didáticas e de pesquisa no Departamento de Patologia da Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 - Fischer, R.A. Statistical methods for research workers. Oliver & Boyd, ed. Edinburgh, 5th edition (1934).
- 2 - Snedecor, G.W. Statistical methods. Iowa State College Press, Ames, Iowa, 4th edition (1946).

JOGOS MSX

PHENIX INFORMÁTICA

Temos os mais recentes lançamentos de 1.0 e 2.0 e para memory mapping em drives de 360 K ou 720 K

Aproveite a nossa promoção na compra de 10 jogos normais, leve mais 3 e sua escolha, e pague somente 50,00. Não está incluído discos, fita e taxas de postagem

• TRABALHAMOS COM TODA LINHA DE PERIFÉRICOS.

- TRANSFORMAÇÕES PARA 2.0 DDX
- ADAPTAÇÃO DO PLUS
- MEGARAM DISK 256 KB DOX
- DRIVES

- IMPRESSORA LAOY 80
- MODENS
- ETC.

NOVIDADES 1.1 E 2.0

- ROBOPOP D/F
- RENEGRADE III D/F
- THUNDER BLADE D
- DOUBLE DRAGON D/F
- OFFERBANE
- DRAGON NINJA D/F
- MICHEL 1 E 2
- BLOODY
- MAGANOVA

- MORTADELO 1 E 2
- 2.0 E 2.0 MEGA
- R-TYPE 1.0 360K
- Y53 5D 720 K
- XOK 3D 720 K
- E OUTROS

Entregamos rápida:

ligue para (021) 580-0551 ou envie cheque nominal cruzado a Antonio José Caetano da Silva

Caixa Postal 23081 - CEP 20922 - Rio de Janeiro - RJ

```

10 REM ANALISE DE VARIANCIA TIPO ONE WAY
20 REM PARA DIGITACAO EM TELA DO OSU COLU
NAS
30 REM AUTOR PAULO ROBERTO P. ELIAS
40 NPM DATA OUTUBRO/89
50 CLS CLEAR 500
60 DIM A(10,100),MC(10)
70 C=0 S=0 T=0 SV=0 Y=0
80 PRINT"ANALISE DE VARIANCIA DE DUAS PA
RES (ONE-WAY)" PRINT
90 INPUT"Quantos grupos deseja analisar
":G
100 IF C<2 OR G>10 THEN PRINT "Numero de
grupos invalido" PRINT:GOTO 90
110 PRINT PRINT"ENTRADA DE DADOS "
PRINT
120 FOR I=1 TO G
130 IF C<10 THEN C=C+1 ELSE"Número máxi
mo de observações ultrapassado: entrete mág
errado" C=C+1 MC(I)=C G=0 GOTO 210
140 PRINT PRINT"DIGITE (C= valor anti
go), Retorne para o fim de grupo/encar
ra digitação"
150 PRINT"GRUPO N° ",I," ITEM ",C," Val
or antigo: ",A(I,C)," ", INPUT"Novo valo
r: " NVS
160 IF NVS="R" OR NVS="C" THEN IF C<2 TH
EN C=C+1 GOTO 140 ELSE C=C-1 NVS=""
GOTO 180
170 IF NVS="T" OR NVS="N" THEN C=C-1 MC(I
)=C G=0 POINT NVS="" GOTO 210
180 IF NVS="" THEN 200
190 A(I,C)=VAL(NVS)
200 GOTO 130
210 NEXT I
220 PRINT PRINT"AGUARDE "
230 FOR I=1 TO G
240 X=0 S=0
250 FOR P=1 TO MC(I)
260 Y=Y+A(I,P)
270 D=A(I,P)^2 S=S+D
280 NEXT P
290 SD=X^2/MC(I) SV=SV+D
300 Y=Y/MC(I) MK=X/MC(I)
310 CLS OPEN "CRT" FOR OUTPUT AS #1
320 PRINT#1,"DADOS DIGITADOS NO GRUPO",I
PRINT#1,

```

```

340 FOR P=1 TO MC(I)
350 PRINT#1,A(I,P) " "
360 NEXT P PRINT#1, PRINT#1,
370 PRINT#1,"RELATORIO DO GRUPO",I PRINT
#1
380 PRINT #1,"TOTAL DE DADOS " ,MC(I)
390 PRINT#1,"SOMA DOS DADOS " ,X
400 PRINT#1,"MADIA DOS DADOS",ME
410 PRINT#1,"QUADRADO DA SOMA ",X^2
420 PRINT#1,"QUADRADO DA SOMA/NO DO GRU
PO " ,Y
430 PRINT#1,"SOMA DOS QUADRADOS " ,SD
440 PRINT#1,PRINT#1, PRINT#1,
450 CLOS#1
460 IF I=0 THEN I=1 THEN I=1 D=0
GOTO 500 ELSE PRINT PRINT"SAIDA PARA IN
PRESSORA (S/N) " : IS=INPUT$(1)
470 IF I=1 OR I=1 OR I=1 THEN OPEN "LPT
" FOR OUTPUT AS #1 GOTO 480 ELSE IF I=1
OR I=1 THEN 510 ELSE 450
480 PRINT PRINT"INCLUI DADOS DIGITADOS (
S/N) " : D=INPUT$(1)
490 PRINT PRINT"PREPARE A IMPRESSORA O T
ECLE ALGO" : TS=INPUT$(1) : IF D="N" OR D=
"C" THEN 370 ELSE 330
500 IF I=1 THEN PRINT PRINT"TECLE ALGO P
ARA O RELATORIO DO PROXIMO GRUPO" ELSE P=
(I+1) PRINT"TECLE ALGO PARA O RELATORIO P
ROXIMO"
510 TS=INPUT$(1)
520 NEXT I
530 PRINT PRINT"AGUARDE "
540 E=100/2/Y 82=SV-E1 E1=TO-SV-T1-T0-E1
550 Q1=1-Q2-Q1-Q3-Q1-Q2
560 V1=1/Q1-V2=Q2/Q2-V3=ER/Q3
570 P=Y/V3
580 CLS OPEN "CRT" FOR OUTPUT AS #1
590 PRINT #1,"RELATORIO FINAL ANALISE D
E VARIANCIA ONE-WAY" PRINT#1, PRINT#1,
600 PRINT#1,"VARIACAO",SPACES(1),"SOMA D
OS QUADRADOS",SPACES(1),"GRAU DE LIBERD
ADE",SPACES(1),"VARIACAO"
610 PRINT#1,STR$(S) (70,45)
620 PRINT#1,"TOTAL",SPACES(8),T1,SPACES(
27)-LEN(STR$(T1)),G1,SPACES(17)-LEN(STR$(
G1)),V1
630 PRINT#1,"ENTRADA GRUPOS",SPACES(1),E2;
SPACES(27)-LEN(STR$(E2)),G2,SPACES(17)-L

```

```

N(STR$(G2)),V2
640 PRINT#1,"ERRO",SPACES(9) ER,SPACES(2
7)-LEN(STR$(ER)),G3,SPACES(17)-LEN(STR$(G
3)),V3
650 PRINT#1,STR$(70,45)
660 PRINT#1,SPACES(35) "Valor de R " F
670 PRINT#1 PRINT#1, PRINT#1, PRINT#1,
680 CLOS#1
690 IF (S="S" OR I="N") THEN (S="") GOTO
/40
700 LOCATE 15 PRINT"SAIDA PARA IMPRESSOR
A (S/N) " : IS=INPUT$(1)
710 IF I="S" OR I="N" THEN 720 ELSE IF
I="N" OR I="N" THEN 740 ELSE 700
720 OPEN "LPT" FOR OUTPUT AS #1
730 LOCATE 17 PRINT"PREPARE A IMPRESSOR
A E TCLE ALGO" : TS=INPUT$(1) GOTO 550
740 LOCATE 19 PRINT"DESEJA OUTRA ANALISE
(S/N) ? " : VS=INPUT$(1)
750 IF VS="S" OR VS="N" THEN CLS GOTO 70
760 END

```



*Na tela,
fazendo arte*

Michelangelo, Portinari, Picasso, Leonardo da Vinci immortalizaram sua arte em telas de pintura com criatividade, sensibilidade e método. O método está presente na arte, na ciência, na informática, que com conceitos inovadores representa uma nova arte de fazer arte. Com recursos infinitos da imagem digital, telas coloridas, cada usuário da informática transporta movimentos, imagens, formas e figuras da sua imaginação para a tela do seu micro. Não há mais limite para a sensibilidade. A linha que separa o usuário da informática e o artista, deixou de existir. A SIS sabe que todo artista é sensível e exigente. Ele exige qualidade e uma boa performance no atendimento. Por isso, ligue para a SIS, lá você vai encontrar tudo o que precisa para criar e emocionar fazendo arte na arte da informática.

Distribuidor Autorizado

Verbatim

BASF

AVERY FASSON

- Disquetes • Formulários Contínuos • Fitas Impressoras • Fitas Magnéticas • Filigranas Autodestruíveis
- Argumentos para Disquetes • Mesas para Máquinas Impressoras • Carretéis Tape Reel
- Bobinas para Telex • Pastas para Formulários, etc...



SUPLEMENTOS PARA INFORMÁTICA E SISTEMAS TÉCNICOS LTDA

"SIS - A EMOCÃO DE FAZER COM QUALIDADE"

Matriz/Dep. de vendas: Av. Paulo de Frontin, 345 - Rio Comprido
Tel.: (021) 293-4244 - Telex: 21-32669 S115 BR - CEP 20260.

Filial: Av. N. S. Copacabana, 1059 Gr. 1205-6 - Copacabana
Tel.: 247-3930/ 247-1464/ 267-3609/ 287-3746

REDI UNIVERSOFT INFORMÁTICA E COM. LTDA

RLA CONSELHEIRO BROTERO, 589 - CONJ. 42
CEP 01154 - SÃO PAULO-SP

COMPUTADORES - IMPRESSORAS - MONITORES - MODEM - TRANSFORMAÇÃO MSX 2
MEGARAM DISK 256 - DRIVES

ÚLTIMO LANÇAMENTO

A REDI UNIVERSOFT acaba de lançar uma nova opção aos usuários de MSX de Capital e da Grande São Paulo. Trata-se de LOCASOFT.

Na LOCASOFT você poderá alugar uma série de Produtos para seu MSX. Já a partir deste mês estará à disposição em nossa loja os seguintes itens:

- SOFTS em Disketes de 5.1/4 e 3.1/2.
- CARTUCHOS de jogos e aplicativos/utilitários.
- FITAS DE VÍDEO.

Venha nos fazer uma visita e fique por dentro de todas as vantagens que oferecemos, nessa opção inédita.

MSX CURSOS

Estaremos lançando o primeiro curso para computadores do padrão MSX, trata-se do curso de INTRODUÇÃO AO BASIC DO MSX. Este curso visa facilitar o usuário iniciante, ou seja, aquele que acaba de adquirir um computador MSX e na maioria dos casos ficam sem saber o que realmente o micro poderá oferecer, não só na parte de jogos, como também na área profissional. Quais os perfis que são realmente necessários para torná-lo um micro profissional e outras muitas informações práticas. Venha conferir.

VEM AÍ

UNIVERSOFT GAMES VOL. 1 - O Livro dos manuais, 30 jogos entre MSX 1 e MSX 2. Com telas de todos os jogos, truques, vidas infinitas e pokes. NÃO PERCA RESERVE O SEU JA.

UNIVERSOFT

Os melhores jogos para
MSX 1
e os mais recentes
lançamentos
para MSX 2

COMO FAZER PEDIDOS:

Relacione em uma folha o nome dos produtos que você deseja adquirir anexe um Cheque Nominal e Cruzado para REDI UNIVERSOFT INFORMÁTICA E COMÉRCIO LTDA e envie para o endereço do início da primeira página. Se preferir, poderá ser feito um depósito direto. Banco BRADESCO Agência 0130-9 Conta 66.617-6. Neste caso envie uma xerox do comprovante do depósito junto com seu pedido. Prazo de atendimento: 20 dias - Garantia: 365 dias.

Fone (011) 825-5240

MSX PROFISSIONAL

A REDI UNIVERSOFT desenvolveu um sistema que vai permitir utilizar seu computador em atividades comerciais, trata-se do SCEI (Sistema de Controle Empresarial), que é composto por três módulos: Cadastro de Clientes, Contas e Pagar e Controle Bancário. Para ser utilizado, o sistema requer um drive e uma impressora. Faça-nos uma visita e solicite demonstração, certamente ele se adequará às suas necessidades.

Preço de Lançamento Cr\$ 8.500,00

CONTABILIDADE MSX

Para quem imaginava que o MSX fosse apenas um Vídeo Game disfardado, pode começar a mudar sua opinião, porque acaba de sair do forno, o mais completo Sistema de Contabilidade para os micros do padrão MSX.

Este Sistema conta com manual completo e Suporte ao Usuário. O Usuário terá os seguintes arquivos:

Cadastro de Históricos - Cadastro de Banco - Cadastro do Plano de Contas - Cadastro de Clientes e Fornecedores - Conta Corrente Clientes e Fornecedores - Elaboração dos Lançamentos - Emissão do Livro Diário - Balancete de Verificação - Demonstrações Financeiras Balanço Geral.

Preço de lançamento Cr\$ 9.000,00

CENTER SOFT CLUB

O Center Soft Club desde sua fundação conta com aproximadamente 1200 sócios, venha você também fazer parte desta família.

Veja as vantagens que você poderá obter tornando-se sócio do Center Soft Club:

Descontos de até 60% na compra de Softs (Packs Jogos - Super Packs - Super Jogos - Super Aplicativos - Super Utilitários e Jogos para MSX 2.0). Descontos de até 15% em Disketes Virgens.

TRANSFORMAÇÃO MSX 2

Cobrimos qualquer oferta

INTERFACE DE POTÊNCIA PARA MICROS

Tanios Hamzo

Uma das aplicações mais importantes — e talvez uma das menos exploradas dos microcomputadores — é a capacidade de controlar processos e sistemas externos. A atividade normal que a maioria das pessoas logo imagina para os micros é aquela em que ficam estáticos sobre as mesas dos escritórios calculando, imprimindo e às vezes até se comunicando. O que pouca gente sabe é que essas poderosas ferramentas de trabalho também são capazes de fazer serviços mais pesados do que puxar formulários contínuos.

Sistemas de segurança, afazeres domésticos, temporizadores, monitoradores e uma infinidade de outras tarefas "braçais" são algumas aplicações que um micro qualquer pode efetuar, desde que tenha um estágio ou módulo de potência que sirva de ligação (interface) entre a seção lógica interna do micro e o aparelho ou dispositivo de potência a ser controlado.

Temos nesta matéria uma das melhores e mais simples formas de potencializar um microcomputador, dando-lhe capacidade para aplicações de controle de potência.

Partindo de uma saída lógica tipo TTL (que pode ser obtida de um dos pinos da comunicação paralela, por exemplo), alimenta-se o RELE K1 (um pequeno RELE ativável por uma saída TTL de 5 V). Os contatos deste relé fornecem uma corrente de ativação da porte do triac Q1. Ao triac, por sua vez, cabe a tarefa de controlar altas potências.

O relé K1, além de ativar o triac, serve como isolador entre a parte de tensão mais baixa (5 V) e a de tensão mais alta

(12, 110, 220 V). O conjunto C1/R2 serve para prevenir ativações falsas provenientes de cargas indutivas. F1 é um simples fusível de proteção, cuja capacidade deverá estar de acordo com a capacidade do triac Q1.

LISTA DE MATERIAIS

- C1 — Capacitor cerâmico de 0,1 μ F / 50 V
- D1 — Diodo 1N4002, 1N4003 ou equivalente
- F1 — Fusível de ação rápida (10 A)
- K1 — Relé com bobina para 5 Vcc / 50 ohms com contatos para 110 Vca / 10 A
- Q1 — Triac para 200 Vca / 10 A (MAC 11-4 ou equivalente)
- R1 — Resistor de 1.000 ohms / 1 W / 5%
- R2 — Resistor de 10 ohms / 1 W / 5%

Entre as inúmeras rotinas possíveis, exemplifico algumas, que podem ser escritas em Basic, Assembly, C, dBase, Fortran ou qualquer outra linguagem que permita alterar uma saída lógica.

Exemplo 1

Rotina "EXECUTIVO"

- 06:00 h — Ligar aquecedor central
- 07:00 h — Acender abajour e ligar aparelho de som
- 07:30 h — Imprimir agenda do dia
- 08:00 h — Abrir a porta elétrica da garagem
- 09:00 h — Desligar a chave geral
- 09:30 h — Ligar sistema de alarme autônomo

- 19:00 h — Ligar a chave geral e micro-ondas
- 20:00 h — Ligar a TV e a lavadora de louças

Exemplo 2

Rotina "SISTEMA DE SEGURANÇA"

Alguma porta ou janela aberta?

Caso afirmativo

Desligar o condicionador de ar

Hora maior que 22 ou menor que 8?

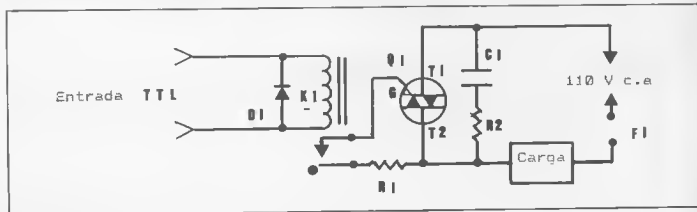
Caso afirmativo

Soar alarme

Reiniciar rotina

O circuito abaixo foi desenvolvido partindo-se de publicações sobre interfaces de potência para micros. O assunto está longe de ser concluído, visto que cada usuário pode desajar controlar diferentes tipos de cargas em diferentes áreas a para diferentes finalidades. Para maiores informações sobre construção, projeto, aplicações ou programas, pode-se consultar a Farah's Informática, telefone 011-37.3437, São Paulo.

■ **Tanios Hamzo**, um dos pioneiros na microcomputação no Brasil, tanto em hardware quanto em software, é autor de livros, revistas e colunas em jornais especializados. Leciona informática e implanta cursos junto a entidades educacionais, desenvolve softwares especializados e cria soluções eletrônicas para sistemas de hardware. Algumas delas serão publicadas futuramente.



ENVIE VALE POSTAL OU CHEQUE NOMINAL A NEMESIS INFORMÁTICA LTDA.
CAIXA POSTAL 4503 CEP. 20001 RIO DE JANEIRO - RJ OU VENHA PESSOALMENTE AO SHOW-ROOM NEMESIS
RUA SETE DE SETEMBRO 02 SALA 1910 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ - TELEFONE: (021) 222-4900

NAS MALHAS DO COBOL

CARLOS ALBERTO HERSZTERG

Quase nada se escreveu até hoje sobre o Cobol para MSX. E o pouco que apareceu se resume a modestas menções em listas de linguagens disponíveis para essa máquina. Diante desse vazio de informações, o presente artigo visa mostrar todas as particularidades do compilador Cobol mais popular (e mais completo) para as máquinas de 8 bits — o Microsoft Cobol-80.

Neste número de CPU serão apresentadas rotinas de interaceamento estritamente técnicas, destinadas aos já conhecedores do Cobol-80 e com alguma experiência em Assembly. Abordaremos um aspecto obscuro desse compilador: sua total customização para o MSX. Quem já tentou fazê-lo, sabe como é árdua a tarefa. Entretanto, mostraremos, de forma clara e objetiva, como adaptar o Cobol para trabalhar em telas de 40 ou 80 colunas, como utilizar as setas, como programar as teclas de função e muito mais.

Essas adaptações têm por objetivo principal reunir todas as potencialidades do Cobol com os recursos do MSX, e também estreitar os laços de compatibilidade e transportabilidade de software entre o Cobol-80 e o MS-Cobol (para IBM-PC).

Além dessas adaptações, o leitor também encontrará, nestas páginas, valiosas informações do uso desse compilador, sendo que muitas delas sequer aparecem no manual original.

O COBOL-80

O pacote do compilador Cobol-80 contém, originalmente, os seguintes arquivos:

Compilação	Link/Execução	Software utilitário
COBOL.COM	COBLOC	L80.COM
COBOL1.OVR	COBLBX.REL	LIB.COM
COBOL2.OVR	CRTDRV.REL	M80.COM
COBOL3.OVR	SORTLIB.REL	REF80.COM
COBOL4.OVR	DEBUG.REL	
	RUNCOB.COM	

A configuração acima pertence ao Cobol-80 na versão 4.60, a qual me parece ser a mais recente.

Além desses arquivos, existem muitas bibliotecas que são facilmente encontradas. Entre elas as mais interessantes são:

ISAMX.REL (múltiplas chaves para arquivos indexados)
LIVRO1.REL (diferenças de datas, calendários perpétuos)
LIVRO2.REL (reindexação de arquivos avariados, criptografia de dados, compactação de arquivos, entre outras facilidades)

LIVROn.REL

COBMATH.REL (rotinas matemáticas escritas em Fortran)

FINANT.REL (rotinas financeiras)

Para evitar eventuais desencontros com os leitores de CPU, saliento que perdi todas essas bibliotecas por ocasião de uma operação mal sucedida. Quem tiver algumas delas (ou outras) e necessitar de orientações, me coloque à disposição para esclarecimentos.

A CUSTOMIZAÇÃO DO COBOL-80 PROCEDIMENTOS INICIAIS

Antes de mais nada, tire uma cópia back-up do pacote do Cobol-80. Mesmo que você já possua o back-up citado, tire uma nova cópia. Uma vez realizada a referida cópia de segurança, pegue um disco vazio e copie para ele os seguintes arquivos:

- 1 — Algum DOS (MSX-DOS, SOLX-DOS, etc)
- 2 — Qualquer editor de texto, exceto aqueles baseados no TassWord (MSX-Word, MSX-Text, etc). O editor do Turbo Pascal é o ideal, pois permite a execução de programas transientes sem ter que voltar ao DOS.
- 3 — O Macro Assembler M80.COM
- 4 — O Link-Loader L80.COM
- 5 — O Library Manager LIB.COM
- 6 — O CRT Driver denominado CRTDRV.REL
- 7 — A biblioteca standard do Cobol COBLBX.REL (ou COBLIB.REL, dependendo da versão).

Esse disco, recém-criado, será nosso disco de trabalho no processo de customização do Cobol-80.

AS ROTINAS DE VÍDEO E TECLADO

O Cobol-80 possui um driver de vídeo e teclado chamado CRTDRV.REL que, por ser realocável, não permite alterações diretas. Nesse arquivo estão delimitadas todas as constantes de telas, parâmetros como as dimensões da tela e rotinas gerais de CRT I/O. Sempre que há um Display ou Accept no programa Cobol, esse arquivo é procurado por ocasião da link-edição.

Como já disse, o arquivo não permite alterações: qualquer erro temos que reescrevê-lo. Com o programa fonte criado é fácil realizar qualquer alteração posterior, bastando, para isto, editar o módulo CRTDRV e, em seguida, o recompilar.

MSX
 **apple**
PC

MANUTENÇÃO

A BITCENTER conserta o seu micro ou periférico
oferecendo o melhor serviço com o menor custo

BITCENTER

A SUA SOLUÇÃO EM MANUTENÇÃO

Rua da Quitanda 199/301 Rio de Janeiro - RJ - CEP 20091

TEL: (021)233-4820

Para um perfeito entendimento dos programas listados neste artigo, vamos definir alguns conceitos:

Módulo — o nome que se dá a todo o conjunto de rotinas ou constantes definidas como Entry Points. Um módulo é, portanto, um conjunto de rotinas relacionadas a algum procedimento — como, por exemplo, rotinas de acesso ao disco, rotinas matemáticas e, como na figura 1, rotinas de manipulação do console (CRT).

Um Entry Point é um endereço realocável, de valor relativo dentro do módulo.

Já uma Biblioteca, no sentido em que venho me referindo, é um conjunto de módulos agregados com um só nome físico (como COBLBX.REL).

Isso posto, acompanhe a listagem do módulo CDMSX (figura 1) e identifique seus Entry Points e outros elementos como se segue:

TITLE CDMSX — Usualmente, o título dá o nome lógico ao módulo

ENTRY's vários — Define quais Entry Points o módulo possui

(16 Entry Points neste caso).

EXT — Define que os rótulos posteriores à declaração EXT constarão no módulo como chamadas externas, ou seja, estão definidos em outro lugar. Durante a link-edição, esses endereços são pesquisados e resolvidos.

\$SCRWID — Constante que define o número de colunas

\$SCRLN — Constante que define o número de linhas

\$CLIST — Lista de telas usadas na edição de campos. Note que não é possível a inserção de caracteres.

\$TLIST — Lista de telas de finalização do formato 3 do Accept (Accept tela). Repare que se a tela e se a abaixo permitem que se "passeie" pela tela definida na Screen Section.

\$FLIST — Lista de telas que finalizam o último ACCEPT tela (formato 3). O código indicado como ESC Code é aquele obtido por meio da sentença Accept item From Escape Key.

Ao lado das três listas acima, estão relacionadas as telas associadas aos códigos definidos: o padrão ANSI (American National Standards Institute), relacionado àquelas funções, que figura em toda a literatura de Cobol, a função da tela; e, no caso de \$TLIST e \$FLIST, o código de escape produzido pela tela.

Em \$FLIST, a menção das telas de função de F1 a F10, entre parênteses, define a correlação que será implementada na figura 2.

Todas as listas são finalizadas pelo byte 0.

Se você deseja redefinir telas, tome o cuidado de o repetir-las. Isto significa que uma tela só pode aparecer uma vez nas três listas.

\$SETCR — Envia a sequência para o posicionamento do cursor (padrão DEC VT52). Observe que Lin e Col são somados com 31 (1FH) e não com 32 (20H), pois, para o Cobol, o topo da tela tem as coordenadas 1,1.

\$CURON e **\$CUROF** — Envia as sequências de ligadesligar o cursor. Entretanto, para usufruir dessas características, o envio de caracteres à tela é incrivelmente retardado. Se você não se incomodar em ter o cursor sempre presente, faça:

\$CURON (label vazio)

\$CUROF: RET

Isto deverá acelerar a impressão na tela

\$SHILIT e **\$LQILIT** — Ativa e desativa o vídeo reverso (ou saída em alto brilho). Não existe no MSX, mas podem ser criadas rotinas de inversão e colocadas nestes Entry Points.

\$CURBK — Move o cursor para trás, apagando o caractere à esquerda. Tecla <BS>.

\$ERASE — Envia a sequência de apagamento parcial da tela. Apaga da posição do cursor até o fim da tela.

\$EOL — Envia a sequência de apagamento parcial de linha. Apaga da posição do cursor até o fim da linha.

\$ALARARM — Envia o caractere Bell (07 ASCII), emitindo um Beep quando requisitado em um Accept.

\$INCRT — Entrada de caracteres. Pode conter rotinas de filtragem de caracteres, para controlar para isto fazer:

\$INCRT: CALL \$INKEY

(sua rotina)

RET

ANO II — Nº18

\$OUCRT — Saída de caracteres.

Uma vez estudado todo o corpo do CRT Driver, vamos implementá-lo. Creio que, para os conhecedores de Assembly, as rotinas estão claras o suficiente para possíveis modificações, sendo a alteração do valor da constante \$CRWID para 80 a modificação mais imediata, caso você possua uma placa de 80 colunas ou o MSX-2.

Para criar o Driver, siga os seguintes passos:

1 — Edite o programa listado na figura 1 e salve-o com o nome CDMSX.MAC,

2 — Compile o módulo, comandando o DDS o M80 do seguinte modo: M80 CDMSX=CDMSX

Pronto. Agora o arquivo CDMSX.REL contém as rotinas específicas do tratamento do console do MSX. Para facilitar ainda mais as coisas, vamos associar as telas de função aos códigos de escape (definidos em \$FLIST) de 02 a 11. Para tanto, incluímos mais um módulo na biblioteca de link-edição COBLBX.REL.

A figura 2 mostra um programa simples que define dois Entry Points. Um que reconfigura as telas de função, salvando as anteriores (COBKKEY) e outro que reestabelece as telas de função previamente salvas (MSXKEY).

Por etapas:

1 — Edite o programa listado na figura 2 salvando-o com o nome MSX.MAC.

2 — Compile o novo módulo, comandando no DOS: M80 KEYS=KEYS.

3 — Comande no DDS: LIB. Neste ponto, toda atenção é pouca. Estamos agora trabalhando com o gerenciador de bibliotecas do pacote de software utilitário da Microsoft. Este programa, quando mal utilizado, pode destruir irreversivelmente a biblioteca em uso. Para evitar confusões, lembro, mais uma vez, que a biblioteca standard do Cobol pode se chamar COBLBX.REL ou COBLIB.REL, dependendo da sua versão do compilador Cobol.

INTERSOFT DO BRASIL

MSX INTRODUÇÃO PROGRAMADA PERSONALIZADA

- 1) Horário Livre: você marca segundo a sua disponibilidade;
 - 2) Matéria Livre: de acordo com a sua necessidade específica;
 - 3) Aula Particular: apenas você, instrutor e computador (laboratório);
- AS HORAS SÃO LIMITADAS

SUPER PROMOÇÃO GAMES

COLEÇÃO DD PLUS C/10 JOGOS OU 20 JOGOS (DISCO 3 1/2)

COLEÇÃO GOLD PLUS C/5 OU 10 JOGOS (DISCO 5 1/4)

COLEÇÃO MEGAGAMES (DISCO 5 1/4)

COLEÇÃO BEST SELLERS (DISCO 5 1/4)

COLEÇÃO SUPER MSX (DISCO 5 1/4)

COLEÇÃO EM FITA

CASSETTE C/5 GAMES

CARTUCHO C/GAMES

E APLICATIVOS

COMPRANDO 4 COLEÇÕES
GRATIS
1 COLEÇÃO ADICIONAL
EXCLUSIVE CATÁLOGO COMPLETO

REPRESENTANTE AUTORIZADO. ORIDNSOFT
APLICATIVOS, UTILITÁRIOS, ADMINISTRATIVOS,
DESENVOLVIMENTO ESPECÍFICO

R. DO CATETE 311 SALA 314 - LARGO DO MACHADO
RIO DE JANEIRO - RJ TELS: 205-9254 • 285-6890
ATENDEMOS REEMBOLSO POSTAL

Já dentro do LIB, o prompt '*' aparecerá, aguardando comandos. Digite, então:

INTLIB=COBLX.KEYS

Após algum tempo de trabalho em disco, o prompt '*' reaparecerá. Neste ponto, digite /E para finalizar a seção de trabalho com o LIB e voltar ao DOS. Como resultado, uma nova biblioteca deve ter sido criada com o nome de INTLIB.REL, mantendo a anterior (COBLX.REL) intacta.

Verifique no diretório se o arquivo INTLIB.REL foi realmente criado e compare o tamanho deste com o tamanho da biblioteca anterior. A diferença entre ambos deve ser superior a 200 bytes e inferior a 400 bytes.

ROTINAS DE CAPTURA DE DADOS DO DOS

O formato 1 do comando Accept permite que se obtenham várias informações. São elas: o valor do último escape code, o número do terminal em uso, a hora do sistema, a data juliana do sistema e a data normal do sistema. Entretanto, dada a diversidade de equipamentos que rodam o Cobol-80 sob o CP/M 2.2, é possível que a sua biblioteca standard contenha rotinas específicas para obter dados do sistema da máquina onde o seu compilador foi transcrito (Apple, TRS-80, EBC-4010/4020, etc). Possivelmente, por isso, a data, a data juliana e hora sempre aparecem erradas quando requisitadas em um Accept.

Com relação ao escape code e ao número do terminal (linha), não existem problemas, pois o primeiro é manipulado internamente pelo próprio Cobol em tempo de execução. Já o LINE NUMBER especifica o terminal em uso e não faz sentido em sistemas monousuários, retornando sempre com o valor 00 quando requisitado.

A figura 3 mostra a listagem do módulo ACPDAT, que contém todos os Entry Points do módulo original, a ser substituído na biblioteca INTLIB.REL (a versão atualizada da biblioteca original). Estude com atenção a listagem do módulo ACPDAT observando os comentários.

Uma única observação se faz necessária com relação à hora do sistema, que só faz sentido em sistemas que dispõem de um circuito de relógio interno, como o MSX-2. Por falta de informações a esse respeito, o EQUATE HORIS aponta para uma região da memória onde só aparecem zeros. Entretanto, quando colocado neste EQUATE o endereço real, onde é armazenada a hora do MSX-2, se processará a contento.

Entendida a lógica geral do módulo, vamos implementá-lo, observando os seguintes passos:

1 — Edite o módulo ACPDAT e salve-o com o nome ACPDAT.MAC,

2 — Compile o módulo comando do DOS: M80 ACPDAT=ACPDAT.

3 — Carregue o LIB e quando o prompt '*' aparecer, digite: MSXLIB=INTLIB< .ACPDAT-1 >.ACPDAT

Após algum tempo, o LIB voltará ao modo comando, exibindo o prompt '*'. Comande, então:

INTLIB<ACPDAT+1..>/E

Agora todas as implementações estão contidas no arquivo MSXLIB.REL. Se você reparou com atenção todos os passos que seguiu até aqui, evidentemente sabe que o arquivo MSXLIB.REL é a nova biblioteca COBLX.REL e que o arquivo CDMX.REL é o novo CRTDRV.REL. Copie esses arquivos para o disco back-up que você tirou, renomeando-os, isto é, comandando no DOS:

COPY CDMX.REL B:CRTDRV.REL /V

COPY MSXLIB.REL B:COBLX.REL /V (ou B:COBLIB.REL)

TESTANDO A NOVA CONFIGURAÇÃO

A figura 4 mostra um programa Cobol que efetua todos os testes das rotinas implementadas. O programa é auto-explicativo e, além de realizar os testes mencionados, contém alguns truques como, por exemplo, representar caracteres fora da faixa de 32 a 127 ASCII.

GUIA DE COMANDOS E CHAVES DO COMPILADOR E DO LINK

Compilador Cobol — linha de comando

1) Compilação normal

COBOL [nomeobj]=nomeprog

2) Compilação com listagem na tela

COBOL [nomeobj].TTY:=nomeprog

3) Compilação com listagem na impressora

COBOL [nomeobj].LST:=nomeprog

4) Compilação com criação de arquivo-listagem

COBOL [nomeobj].nomelist=nomeprog

Não utilize extensões no nome do arquivo-objeto (nomeobj) nem no nome do arquivo-fonte (nomeprog) que, por default, são: REL e COB, respectivamente.

COMPILADOR COBOL — CHAVES

/D — Evita a criação do arquivo "nome debug".DBG, onde "nome debug" representa os seis primeiros caracteres do nome

TUDO PARA MSX

- DRIVE 5 1/4
- PLACA 80 COLUNAS
- MDDEM DE COMUNICAÇÃO
- MEDARAM DISK 255 KB

- MEDARAM DISK 512 KB
- MEDARAM DISK 758 KB
- INTERFACE DUPLA P/DRIVE
- IMPRESSORAS

- TRANSFORMAÇÃO P12 • 0
- MONITORES
- EXPANSOR DE SLOT (C/4SLOTS)
- CABINETE P/DRIVE C/FONTE FRIA

• Pacote em Disco: 100 Jogos (escolher) + 5 aplicativos + 10 discos

Solicite nosso catálogo de programas. Atendamos todos os estados em 24 horas via SEDEX. Para fazer seu pedido envie cheque nominal com carta datilada para MSX-SOFT INFORMÁTICA.



Matriz: RJ - Av. 28 de Setembro, 226 Loja 110 VILA SHOPPING RJ - CEP 20551 - TELS: (021) 284 6791 e 264 1549
Filial Curitiba - Av. 7 de Setembro, 3 146 Loja 20 - SHOPPING SETE - CURITIBA PR - CEP 80010 - TEL: (041) 232-0399
Filial São Paulo: Caixa Postal 20217, CEP 04043 - TEL: (011) 579-8050

**© MELHOR TAMBÉM E
© MAIOR**



- os melhores cursos -
- assistência técnica especializada -
- mais de 40.000 clientes -
- o maior estoque do mercado -
- mais de 2.000 programas -
- a mais completa linha de periféricos -
- Equipamentos • Acessórias • Periféricos
- Interfaces • Drives • 80 calunas • Modem

O MAIOR SHOW ROOM DO PAÍS !!!

RUA APIACÁS, 92 – SÃO PAULO - CEP 05017 / FONE 872-0730

SUPER BUREAU DE SERVIÇOS DE DESKTOP PUBLISHING

IMPRIMIMOS COM IMPRESSORA LASER QUALQUER TEXTO FEITO EM MSX • TAMBÉM PRODUZIMOS
JORNAIS, REVISTAS, TESES, PUBLICAÇÕES, ETC.

ATENÇÃO
Preencha e remeta este
formulário o quanto antes

Ele garante as informações em primeira mão que
você vai receber em casa, sobre todas as atualizações
e modificações do produto que você adquiriu, bem co-
mo dos novos lançamentos e de tudo que estiver rela-
cionado com o seu MSX.



RUA APIACÁS, 92 – SÃO PAULO
CEP 05017 / FONE 872-0730

Nome _____
Endereço _____ Fone _____
CEP _____ Cidade _____ Estado _____
Idade _____ Nacionalidade _____ Sexo _____
Equipamento _____ Periféricos _____



TITLE CIMS - MSX COREL NOT DRIVER

ENTRY #A,BA,ACLIST,ACLEN,ACNEND
ENTRY #O,OP,OCORF,OCORH,OCOL
ENTRY #M,ME,MLIST,MHLET,MKERT
ENTRY #M,OLIT,MOURT,MOSET,MLIST

EXT #MOUTCH,MEKEY

,ZSR

#CORNED: DE 48 ; Numero de columnas

#CORNEN: DE 24 ; Numero da linhas

-----+-----+-----+-----+
Teclas de edição de campos
-----+-----+-----+-----+

Tecla Padrão ANSI Função

ACLIST: DE 16H ; CONTROL-7 ; CONTROL-1 ; Apaga linha
DE 80H ; BS ; DELETE ; Apaga caracter
DE 1CH ; SETA DIREITA ; CONTROL-F ; Cursor para frente
DE 1DH ; SETA ESQUERDA ; CONTROL-H ; Cursor para trás
DE 2BH ; + ; (2BH ASCII) ; Sinal positivo
DE 1DH ; - ; (1DH ASCII) ; Sinal negativo
DE 0 ; Fim da lista ;

-----+-----+-----+-----+
Teclas de término da instrução ACCEPT
-----+-----+-----+-----+

Tecla Padrão ANSI Função Esc codes

STLIST: DE 1EH ; SETA ACIMA ; CONTROL-B ; Campo anterior ; 99
DE 1BH ; ESCAPE ; ACCEPT escape ; 01
DE 1FH ; SETA ABAIXO ; CONTROL-I ; Campo posterior ; 00
DE 0EH ; RETURN ; RETURN ; Término normal ; 00
DE 0AH ; LF ; LF ; Término normal ; 00
DE 0 ; Fim da lista ;

-----+-----+-----+-----+
Teclas de ESCAPE do ACCEPT
-----+-----+-----+-----+

Tecla Padrão ANSI Esc code

#FLIST: DE 01H ; CONTROL-3 (F1) ; CONTROL-A ; 02
DE 02H ; CONTROL-3 (F2) ; CONTROL-B ; 03
DE 03H ; CONTROL-3 (F3) ; CONTROL-C ; 04
DE 04H ; CONTROL-3 (F4) ; -- ; 05
DE 05H ; CONTROL-3 (F5) ; -- ; 06
DE 06H ; CONTROL-3 (F6) ; -- ; 07
DE 07H ; CONTROL-3 (F7) ; -- ; 08
DE 08H ; CONTROL-3 (F8) ; -- ; 09
DE 09H ; CONTROL-3 (F9) ; -- ; 10
DE 0EH ; CONTROL-N (F10) ; -- ; 11
DE 0 ; Fim da lista ;

#SETOR: LD A,1BH ; Rotina de posicionamento do cursor
CALL #MOUTCH ; (sequencia ESC Y Lin:31 Col:31)
LD A,79H
LD A,1FH
ADD A,1FH
CALL #MOUTCH
LD A,L
ADD A,1FH
JP #MOUTCH

#CORAR: LD A,1BH ; Habilita o cursor (sequencia ESC > 5)
CALL #MOUTCH
LD A,7BH
CALL #MOUTCH
LD A,79H
JP #MOUTCH

#CORF: LD A,1BH ; Apaga o cursor (sequencia ESC > 5)
CALL #MOUTCH
LD A,79H
CALL #MOUTCH
LD A,79H
JP #MOUTCH

#MLITI ; Atributos de vídeo não disponíveis no MSX
#MLITI RET

#OLAB: LD A,0AH ; Move cursor para trás
JP #MOUTCH

#ERASE: LD A,1BH ; Apaga da posição do cursor até o fim da TELA
CALL #MOUTCH
LD A,0AH
JP #MOUTCH

#EOL: LD A,1BH ; Apaga da posição do cursor até o fim da LINHA
CALL #MOUTCH
LD A,0BH
JP #MOUTCH

#ALARM: LD A,0AH ; Bell (BEEP)
JP #MOUTCH

#INX: JP #MKEY ; Entrada de caracteres
#OVRT: JP #MOTCH ; Saída de caracteres

END

FIGURA 1

micro
audio
ELETÔNICA LTDA.

S.O.S. MSX
A melhor Solução
ao Menor Custo

CHEGA DE PROBLEMAS COM SEU MSX!

Assistência Técnica é com a Micro Audio Eletrônica
Somos uma empresa especializada em manutenção de MSX e
toda sua linha de periféricos.

Faça já um orçamento e resolva seu problema...

Ligue (011) 815-9089

Av. Brigadeiro Faria Lima, nº 1684 S/L 24 - Pinheiros - CEP
01452 - S. Paulo - SP

KONAMI SOFTWARE

ATENÇÃO
COMUNICAMOS AOS CLIENTES E AMIGOS QUE A SOCIEDADE DENOMINADA KONAMI SOFTWARE LTDA. PASSA A PARTIR DESSE MOMENTO A CHAMAR-SE TAKERU SOFTWARE INFORMATICA LTDA., DANDO CONTINUIDADE AOS BONS SERVIÇOS PRESTADOS ATÉ O MOMENTO.

TAKERU SOFTWARE

MSX 1

MSX 2

MSX 2+

MSX 1

CORSÁRIOS II

WAR IN MIDDLE EARTH

R.A.M.

MEGANOVA

CAT & WOLF

FIVE BALLS

MORTADELA & FILEMON

II - 1

MORTADELA & FILEMON

II - 2

DIOSA DE COZUMEL I

DIOSA DE COZUMEL II

C\$ 80,00 CADA JOGO

(DISCO NÃO INCLUIDO)

DIGITALIZAÇÃO

AGORA VOCÊ JÁ PODE OUVIR EM SUA CASA AS TRILHAS SONORAS ORIGINAIS (ORCHERSTRADS & VOICES) DOS JOGOS PREFERIDOS GRAVADOS DE C.D. PARA FITAS CASSETTE.

LANÇAMENTOS DO MÊS:

- * VALIS II • R-TYPE II
- * BURAI • X MULTIPL
- * GRADIUS FANTASIA
- * GRADIUS II (GOFER)
- * GRADIUS (BATTLE MUSIC COLLECTION)
- * SALAMANDER (BATTLE MUSIC COLLECTION)
- * C\$ 700,00 CADA TRILHA SONORA (FITA INCLUIDA)

MSX 1

JOGOS ADAPTADOS
RODANDO EM O
CARTUCHO MEGARAM

- * SUPER LAYDOCK
- * VAXOL
- * FINAL ZONE
- * MIRAI
- * FANTASY ZONE

C\$ 400,00 CADA JOGO
(DISCO 5 1/4 INCLUIDO)

MSX 2 • 2DD

REVIVER - AVENTURA RPG - 1 X 2DD

TWINKLE STAR - ESPACIAL - 1 X 2DD

PSY-O-BLAD - ADVENTURE ANIMADO - 3 X 2DD

DRAGON WORLD - ADVENTURE - 1 X 2DD

SPEED GAME - ERÓTICO - 1 X 2DD

RUNE WORTH - AVENTURA RPG - 4 X 2DD

RENDEZVOUS AVEC RAMA - ADVENTURE - 2 X

2DD

ZOO - ADVENTURE - 2 X 2DD

C\$ 150,00 POR DISCO - DISCO NÃO INCLUIDO

MEGARAM

QUARTH - RACIOCÍNIO - MEGARAM MSX 2.0

QUARTH - RACIOCÍNIO - MEMORY MAPPER MSX 2.0

PREDATOR - GUERRA - MEMORY MAPPER MSX 2.0

MR GHOST - AVENTURA - MEMORY MAPPER MSX 2.0

METAL GEAR (INGLÊS) - ESTRATÉGIA - MEMORY

MAPPER MSX 2.0

LASER SQUAD - ESTRATÉGIA - MEMORY MAPPER

MSX 2.0

ANIMAL LAND - ADVENTURE - MEMORY MAPPER MSX 2.0

HYDLIDE 3 - AVENTURA RPG - MEMORY MAPPER

MSX 2.0 - 2DD

COSMOS CLUB - ADVENTURE - MEMORY MAPPER

MSX 2.0 - 2DD

C\$ 200,00 CADA JOGO - DISCO NÃO INCLUIDO

PERIFÉRICOS

COM O MENOR PREÇO E UM ANO DE GARANTIA

- * IMPRESSORAS - EM PROMOÇÃO
- * DRIVES 5 1/4 & 3 1/2 - EM PROMOÇÃO
- * KIT MSX 2.0 - EM PROMOÇÃO
- * MEGA RAM - EM PROMOÇÃO
- * MEGA RAM DISK - EM PROMOÇÃO
- * CARTUCHO DE 80 COLUNAS
- * EXPANSOR DE SLOTS
- * COMPUTADORES
- * JOYSTICKS
- * MODEM
- * MONITORES
- * MESAS P/ COMPUTADORES/IMPRESSORAS
- * SUPORTE PARA IMPRESSORA
- * ESTABILIZADORES DE CORRENTE
- * FORMULÁRIOS CONTÍNUOS
- * ETIQUETAS
- * DISQUETES 5 1/4 & 3 1/2
- * PORTA-DISQUETES
- * CAIXA DE MADEIRA C/ TAMPA P/ 3 1/2 E 5 1/4
- * PREÇOS SOB CONSULTA

REVENDE AUTORIZADA MSX-SOFT INFORMATICA

APLICATIVOS • DEMOS • UTILITÁRIOS

MSX 2

MSX 2+

- * CPM 3.0
C\$ 2.000,00
DISCO INCLUIDO

O melhor CPM do momento com várias funções implementadas (criar subdiretórios, alterações de cores, etc.). Versão em 3 1/2 & 5 1/4 (720 Kbytes). Necessita do cartucho Memory Mapper.

- * HSH D.Q.S.
C\$ 1.800,00
DISCO INCLUIDO

Um super D.Q.S. com várias funções novas (color, rendisk, keydos, etc.). Versão em 5 1/4 & 3 1/2. Necessita do cartucho Memory Mapper.

- * DANTE
C\$ 1.800,00
DISCO INCLUIDO

Um sensacional editor de games RPG. Agora você vai poder editar o seu próprio jogo. Contém Versão em 3 1/2 & 5 1/4 (720 Kbytes). Necessita do cartucho Memory Mapper.

- * LIGHTING DEMO
C\$ 800,00
DISCO INCLUIDO

Demo gráfica - Versão 3 1/2 & 5 1/4 (720 Kbytes). Necessita do cartucho Memory Mapper.

- * STAR WARS DEMO
C\$ 600,00
DISCO INCLUIDO

Demo gráfico - Versão 3 1/2 & 5 1/4 (720 Kbytes). Necessita do cartucho Memory Mapper.

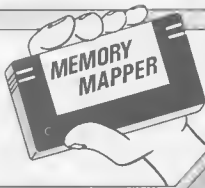
REVENDE AUTORIZADA

SCREEN STEALER - 25 BTN's
POSTER MAKER - 53 BTN's
PROFESSIONAL PUBLISHER - 123 BTN's
FLOW CHART - 53 BTN's

MEMORY MAPPER

Você que não adquiriu a sua memory mapper não perca tempo ligue hoje mesmo para TakeRu. E passe a utilizar os sensacionais lançamentos acima.

Maiores informações pelo tel. (021) 232-0650.



Preço mínimo, C\$ 80,00

Disquete 5 1/4: C\$ 90,00 - Disquete 3 1/2: C\$ 350,00

Para adquirir os nossos produtos basta nos enviar o seu pedido em uma folha com nome, endereço, etc., juntamente com o cheque a TAKERU INFORMATICA LTDA. - Rua Sete de Setembro, 92 - Sala 2210 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20050 - Tel. (021) 232-0650.

Relembramos as nossas produtos para todo o Brasil via Sedex. Solicite hoje mesmo o nosso super catálogo inteiramente grátis.

do programa declarado no PROGRAM-ID. Esta chave, quando presente, além de aumentar as velocidades de compilação, link-edição e execução, gasta menos memória e menos espaço em disco. Em contrapartida, não fornece o número da linha onde ocorreu algum erro em tempo de execução.

C — Força o compilador a criar o arquivo "nomeprog".CRF para efeito de geração de referências cruzadas pelo CREF80.COM.

/Fn — Mostra, sob forma de advertência (Warning) todos os comandos acima de FIPS n (Federal Information Processing Standard level n) onde 'n' é um dígito entre 0 e 4.

/F0 — Assinala tudo acima de LOW LEVEL

/F1 — Assinala tudo acima de LOW INTERMEDIATE LEVEL

/F2 — Assinala tudo acima de HIGH INTERMEDIATE LEVEL

/F3 — Assinala tudo acima de HIGH LEVEL

/F4 — Não assinala nada (default)

/L — Força o compilador a gerar um arquivo-listagem de nome "nomeprog".PRN.

/P — Espaço para e pilha. Se, durante a compilação, surgir a mensagem "? Stack overflow", use /P para dispor mais espaço à pilha. Cada /P colocado aloca 100 bytes extras para e pilha.

/R — Força o compilador a gerar o arquivo-objeto, com o mesmo nome do fonte e no mesmo disco que este, com o nome "nomeprog".REL. Use em caso de problemas na geração do objeto ou se for omitido o nome desse na linha de comando.

L80 Link-Loader — linha da comando

1) Link para programas sem chamadas externas

L80 nomeobj,nomecom / chaves

2) Link para programas com chamadas externas

L80 nomeobj-1,nomeobj-2,...,nomeobj-n,nomecom / chaves

Observação: nomeobj são nomes de arquivos relocáveis (já compilados com extensão .REL default)

nomecom é o nome que deve ser dado ao programa executável (extensão .COM default)

L80 Link-Loader — chaves

O L80 possui, ao todo, 12 chaves. Entretanto, para link-edição de programas Cobol, usualmente apenas três são usadas, aos pares:

/N/E — Gera o arquivo executável "nomecom".COM e volta ao sistema operacional.

/N/G — Gera o arquivo executável "nomecom".COM e inicia a execução do mesmo, automaticamente.

Com base nestas informações, a figura 5 mostre alguns arquivos-de-lote (.BAT) que podem ser criados para facilitar a compilação e link-edição de seus programas.

CONCLUSÃO

Em se tratando de Cobol, tudo o que se escreveu terá sido pouco. Neste artigo todos os velhos problemas de customização foram resolvidos (espero!) e algumas técnicas foram mostradas. Dessa forma, devo ter ajudado todos os programadores Cobol, profissionais ou estudantes, no sentido de aproveitarem ao máximo as facilidades do MSX na programação dessa linguagem.

Obviamente, o assunto Cobol não terminará aqui. Oportunamente veremos, nas páginas de CPU, outras abordagens acerca dessa linguagem, tais como a criação de sub-rotinas escritas em Cobol e Assembly, criação de bibliotecas, etc.

Com relação ao material aqui apresentado, me coloco à inteira disposição dos leitores de CPU, em caso de dúvidas.

■ **Carlos Alberto Herszterg**, formado em programação pelo Instituto Brasileiro de Pesquisa em Informática (IBPI — RJ), é estudante do curso de Tecnologia em Processamento de Dados da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC — RJ) e programador em Cobol, Basic, Pascal, dBase e Assembly.

★
CHAMPION
★

CHAMPION SOFTWARE LTDA.

RUA CLÉLIA, 1837 - LAPA

05042 - SÃO PAULO - SP.

CAIXA POSTAL 11.844

FONE: (011) 65-2030

MEGAROM

MSH

ULTIMAS

MSH-2

NOVIORDES

NA CHAMPION SOFTWARE LTDA., VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES JOGOS, QUALIDADE PROFISSIONAL, GARANTIA DE SEUS SERVIÇOS E O MELHOR PRAZO DE ENTREGA.

P R O M O Ç A O I

NA COMPRA DE 6 JOGOS

+ 1 "GRATIS"

AQUI VOCÊ ENCONTRA SOFTS DA: PAULISOFT SOFTNEW
NEMESIS XSW E O EXCELENTE "E.V.A."

DRIVES, CX, ACRÍLICO P/DISCOS, DISQUETES, FORM. CONTÍNUO,
CAPAS P/EQUIPAMENTOS, LIVROS, ETC.

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS OU VISITE NOSSO "SHOW ROOM"

ATENDEMOS TAMBÉM AOS SÁBADOS

DAS 9,30 ÀS 15,00 HS.



TITLE KEYS

```
;; Modos de chamada:
;; CALL "COBKEY" - Programa as teclas de função e salva as anteriores
;; CALL "MSKEY" - Repõe as teclas previamente salvas
```

ENTRY COBKEY,MSKEY

.Z80

ZERO15 MACRO

REPT 15 ;Gera 15 definições DB 0

DB 0

ENDM ;Fim da repetição

ENDM ;Fim da Macro

FNKSTR EQU 0F87FH ;Endereço das Teclas de função

COBKEY: EXX ;Salva todos os registradores

EX AF,AF'

LD HL,FNKSTR ;Salva o conteúdo das teclas

LD DE,KEYBUF

LD BC,0A0H

LDI

LD HL,KEYCOB ;Coloca as definições de teclas

LD DE,FNKSTR ;na área de texto das teclas de função

LD BC,0A0H

LDI

EXX ;Repoem todos os registradores

EX AF,AF'

RET

MSKEY: EXX ;Salva todos os registradores

EX AF,AF'

LD HL,KEYBUF ;Repoem as teclas salvas em KEYBUF

LD DE,FNKSTR

LD BC,0A0H

LDI

EXX ;Repoem todos os registradores

EX AF,AF'

RET

DSEG ;Segmento de dados

KEYBUF: DS 160

KEYCOB: IRP X,<1,2,3,4,5,6,7>

DB X

;F1 a F7 - Control-A a Control-G

ZERO15

ENDM

DB 0BH

;F8 - Control-H

ZERO15

DB 0CH

;F9 - Control-I

ZERO15

DB 0EH

;F10- Control-N

ZERO15

END

FIGURA 2

O MELHOR SISTEMA PELO MENOR PREÇO



FOLHA DE PAGAMENTO
Envie recibos de pagamento
semanais, mensais, 13º e
todos os relatórios fiscais e
gerenciais

CONTABILIDADE GERAL
Plano de contas variável, cen-
tro de custo e todos os relató-
rios oficiais e gerenciais.

CONTROLE DE ESTOQUE
Posição física financeira do
estoque com tabela de preços
e uma vasta gama de re-
latórios

**CONTAS A PAGAR E
RECEBER**
Controle completo sobre o ci-
clo de cobranças e pagamen-
tos com numerosos relatórios
identificando contas vencidas
e clientes em atraso

CONTROLE FINANCEIRO
Plano de caixa integrado com
controle bancário e previsão
orçamentária em um único
programa

CAADASTRO DE CLIENTES
Elimina totalmente os proble-
mas de cadastro e pesquisa
de clientes e fornecedores,
além de emitir etiquetas e en-
dereçamento postal

HJ SOFTWARE

(021) 233-2124 253-3549

Garantia de 1 ano, e manual
Despachamos para todo Brasil

ERA SO O QUE FALTAVA



Se voce quer tirar o máximo de pro-
veito de seus jogos e/ou aplicativos
gráficos, compre um SUPERSTICK.
O Superstick é igualzinho ao da má-
quina de filiparama. Em seu coman-
do de botões são usados lâminas de
cobre com contatos platinados, o
que garante grande durabilidade e
maciez em sua manipulação. Além
disso o Superstick já tem incorpora-
do exclusivo circuito de tiro automá-
tico alimentado diretamente do
computador.

Você encontra Superstick para .MSX
2, MSX 1, AMIGA, ATARI e MASTER
SYSTEM.

Informações e vendas:

- MISC: R. Xavier de Toledo, 210 - CJ.
23 - CEP 01048 - São Paulo - S.P.
- Ectron: R. Dr. Cezar, 131 - Santana
- CEP 02098 - São Paulo - S.P.
- IC NEWS: R. Santa Ifigênia, 295 -
sala 208 - CEP 01207 - São Paulo - S.P.

TITLE ACQDAT - ACCEPT DAY/DATE/TIME/ESC KEY/LINE NUM

ENTRY \$ACQDAT
EXT \$EVAL,\$GETOP,\$FLAGS,\$ESKEY

DAT\$IS EQU 0F248H ;Endereço da data do sistema
ACQ\$IS EQU 00030H ;Endereço fictício da hora do sistema
;Consulta o manual de instalação do MSX-2

;Z80

\$ACQDAT: POP HL
INC HL
LD A,(HL)
INC HL
AND 7
LD (\$FLAGS),A ;Salva a opção do ACCEPT
CALL \$EVAL ;Pega o endereço para onde mover as strings
LD A,(\$ACQDAT) ;Recupera opção do ACCEPT
JP 2 ;Seleciona opção
JP M,ACQDATE ;1 - ACCEPT via FROM DATE (AAMMDD)
JP J,ACQDAY ;2 - ACCEPT via FROM DAY (YYJJ) - data juliana
JP 4
JP L,ACTIME ;3 - ACCEPT via FROM TIME (HHMMSSCC)
JP L,ACQLINE ;4 - ACCEPT via FROM LINE NUMBER (LL)

FIGURA 3

ABASTEÇA O SEU MSX NA FARAH'S

SOFTWARE

APLICATIVOS E JOGOS, MÁQUINA DIRETA, CONTROLE DE ESTOQUE, ETC

HARDWARE

HOTBIT, DISK DRIVES, MONITORES, MEGARAM, CARTÃO 80 COLUNAS, EXPANSOR DE SLOTS, TURBO 2.0, CANETA ÓTICA PARA MSX E PC

COMPUTADORES

- 32 BITS - 16 BITS - 8 BITS
- ESTABILIZADORES
- NO-BREAK'S
- FILTROS DE LINHA
- WINCHESTERS
- 20, 30, 40, 80 E 160 MB
- COMPUTADORES PRA CPD'S
- IMPRESSORAS
- ABAFADORES P/ IMPRESSORAS
- IMPRESSORAS MATRICIAIS E LASER

SERVIÇOS

- TRANSFORME SEU MSX DE 1.0 PARA 2.0
- OPÇÃO PARA 2 DRIVE
- CONSERTO EM GERAL COM RAPIDEZ E GARANTIA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

- MANUTENÇÃO EM MICROCOMPUTADORES DE QUALISQUER MARCAS (NACIONAIS OU ESTRANGEIROS)
- MANUTENÇÃO EM PERIFÉRICOS
- UNIDADES DE DISCOS FLEXÍVEIS (DISK DRIVES)
- UNIDADES DE DISCOS RÍGIDOS (HARD DRIVES OU WINCHESTERS)
- IMPRESSORAS MATRICIAIS OU LASER (QUALISQUER MARCAS OU MODELOS/NACIONAIS OU ESTRANGEIROS)
- MONITORES DE VÍDEO MONOCROMÁTICOS E COLORIDOS (VGA)
- CO-PROCESSADORES ARITMÉTICOS
- INSTALAÇÃO DE REDES DE MICROS
- INSTALAÇÃO, MANUTENÇÃO E REGULAGEM DE FAC-SÍMILE (FAX)



POSSUIMOS LABORATÓRIO PRÓPRIO E EXPERIÊNCIA DE 6 ANOS USAMOS PEÇAS ORIGINAIS E TÉCNICOS ALTAMENTE QUALIFICADOS ATENDIMENTO RÁPIDO E GARANTIDO ATENDEMOS CHAMADAS AVULSAS OU CONTRATADAS POR PERÍODOS RENOVÁVEIS DE 6 (SEIS) MESES VENHA NOS CONHECER OU LIGUE.

SUPRIMENTOS

- FORMULÁRIOS CONTÍNUOS INTERPRINT - TELEXEL (TODAS VIAS/MODELOS - BRANCO E ZEBRADO)
- FORMULÁRIOS ESPECIAIS DARP - DARP - RAIZ - FGTS - RAIS RECIBOS DE PAGTO, VERGE
- MINI PACK MICRO SERRILHADO 240 X 11 BRANCO, ZEBRADO - AZUL - VERDE

- PASTAS PIFORM - CONTÍNUO 80 E 132 COL.
- BOBINAS RIFAX FELIKAN/NACIONAIS
- DISKETTES NASHUA

SOFTWARE HOUSE 8/16/32 BITS

- DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS ESPECÍFICOS
- MÁQUINA DIRETA - EMISSÃO DE ETIQUETAS
- SISTEMA GERENCIAMENTO IMOBILIÁRIO
- SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE CLÍNICAS
- CONTROLE DE ESTOQUE
- SISTEMA DE CONTROLE BANCÁRIO
- GERENCIAMENTO DE BIBLIOTECA

BUREAU DE SERVIÇO

PROCESSAMENTO DE TEXTO, EMISSÃO DE ETIQUETAS, MÁQUINA DIRETA - CARTAS TRABALHOS ESCOLARES

FARAH'S INFORMÁTICA COMPUTADORES E SISTEMAS LTDA

R. SÃO BENTO, 365 SOBRE LOJA
R. LÍBERO BADARO 462 SOBRE LOJA A 50 MTS DA EST DO METRO
FONE: (011) 37-3437 - TRONCO CHAVE
FAX: (011) 36-6707
TELEX:1122458 - AFIJ BR

DESPACHAMOS P/TUDO O BRASIL

FAÇA-NOS UMA VISITA

GANHE



TEMPO!

KIT BIT-BASIC

SOFTWARE

**SEU TRABALHO VAI FICAR
MAIS FÁCIL**

- Novos comandos para edição de programas
- Sintaxe simplificada
- Você mesmo inclui novos comandos
- Basic integralmente disponível

LIVRO (160 PÁGINAS)

**UM SOFTWARE "ABERTO"
AOS USUÁRIOS**

- Software documentado linha a linha
- Explica o Assembler Z-80
- Mostra como interceptar e adaptar o Basic

MICROBIT INFORMÁTICA LTDA.
CAIXA POSTAL 8127
CURITIBA - PR

ACESC:	EN	DE,HL	
	LD	HL, #ESKEY:	:#ESKEY contém o valor da tecla
	EX	DE,HL	:que finalizou o ultimo ACCEPT
ACESC1:	LD	(HL),D	:Coloca o primeiro dígito
	INC	HL	
	LD	(HL),E	:Coloca o segundo dígito
	TP	#GETOP	:Volta
ACLINE:	LD	DF,0000H	:No Cooel-80 o LINE NUMBER sempre retorna
	JP	ACESC1	:com o terminal (linha) numero '00'
ACTIME:	PUSH	HL	:Coloca o endereço destino em I'
	POP	IV	
	LD	HL,PORTH	:Ajusta para a hora do sistema
	LD	B,4	:Prepara para pegar 4 números
ACTIM:	LD	4,(HL)	:hora, min, seg, cent'
	PUSH	HL	:Salva o ponteiro
	PUSH	BC	:Salva o contador
	LD	H,0	:Passa o dado para HL
	LD	L,A	
	LD	IE,DEZ	:Saída em dois dígitos
	CALL	DECIMAL	:Converte de dec mal e guarda no endereço I'
	POP	BC	:Recupera o contador
	POP	HL	:Recupera o ponteiro
	INC	H	:Incrementa o ponteiro
	NZ	ACTIM1	
	JP	#GETOP	:Volta
ACDAY:	PUSH	HL	:Coloca endereço destino em I'
	POP	IX	
	CALL	MOVSTAT	:Move a data do sistema para data interna
	LD	A,(ANO)	:Pega o ano (armazenado como ANO 1980)
ACDAY1:	BIT	0,A	
	JR	NZ,ACDAY4	:Ano ímpar --> não é bissexto
ACDAY2:	SRL	A	:Divide o ano por 4
	SRL	A	
	JR	C,ACDAY4	:Ano não múltiplo de 4 --> não é bissexto
ACDAY3:	LD	A,29	:Ajusta fevereiro para ano bissexto
	LD	(FEV),A	
	JR	ACDAY5	
ACDAY4:	LD	A,28	:Inicializa fevereiro
	LD	(FEV),A	
ACDAY5:	LD	A,(MES)	:Pega o mes
	DEC	A	:Ajusta para mes anterior
	OR	A	
	LD	HL,0	
	JR	Z,ACDAY7	:Se o ajuste resultar em zero é Janeiro
	LD	DE,TABMES	:Ponteiro para tabela de dias no mes
	LD	B,0	:Prepara BC para soma (B=0)
ACDAY6:	EX	DE,HL	:Soma todos os dias até o mes anterior
	LD	C,(HL)	:Prepara BC para soma (C=um dia num mes)
	EX	DE,HL	
	ADD	HL,BC	
	INC	DE	:Incrementa ponteiro
	DEC	A	:Decrementa mes
	JR	NZ,ACDAY6	
ACDAY7:	LD	B,0	:Prepara BC para soma (B=0)
	LD	A,(DIA)	:Pega o dia

	LD C,A	:Prepara BC para soma (Carry)
	ADD HL,BC	:Soma o numero de dias transcorridos do mes
	PUSH HL	:Armazena ao total de dias +1 o mes anterior
	LD A,(ANO)	:Pega o ano
	LD L,A	:Passa o ano para HL
	LD H,A	
	LD DE,DEZ	:Saida em dois digitos
	CALL DECIMAL	:Converte em decimal e guarda no endereco IX
	POP HL	
	LD DE,DEM	:Saida de HL em tres digitos
	CALL DECIMAL	:Converte em decimal e guarda no endereco IX
	JP RETOP	:Volta
ACDATE:	PUSH HL	:Coloca endereco destino em IX
	POP IX	
	CALL MOVDATE	:Move a data do sistema para data interna
	LD A,(DE)	:Usa DE como ponteiro da data interna
	LD B,B	:Tras numeros (ano, mes, dia)
ADDATE:	PUSH BC	
	PUSH DE	
	LD DE,DEZ	:Ponteiro para tabela de valores (DEZ = 2 digitos)
	LD HL,P	:Prancha HL para conversao em decimal
	LD L,A	
	CALL TAFIXA	:Converte em decimal e guarda no endereco IX
	POP DE	
	INC DE	
	LD A,(DE)	:Pega outro numero
	POP BC	
	DJNZ ADATE	
	JP RETOP	:Volta
MOVDATE:	LD HL,DATESYS	:Ponteiro para data do sistema
	LD DE,DATEINT + 1	:Ponteiro para data interna
	LD B,B	
MOVDATE:	LD A,(HL)	:Pega data do sistema
	INC HL	
	LD (DE),A	:Guarda na data interna
	DEC DE	
	DJNZ MOVDATE	
MOVDATE:	INC DE	:Ajusta Ponteiro
	LD A,(DE)	:Pega o ano,
	ADD A,80	:Soma 80 ao ano
	CP 100	
	IF C,MOVDATE	
	SUB 100	:Se (ano-1990) > 2 digitos, subtrai 100
MOVDATE:	LD (DE),A	
	RET	



ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Microcomputadores e Periféricos — Todas as Marcas

MSX · Consertos de Drives, Interfaces, Cartão Colunas, Mega-Ramdisk, Expert e Hot-Bit

ÓTIMO PREÇO TAMBÉM PARA VENDAS

Uma Empresa do Grupo Digital Design. — (011) 571-6096 — 572-2108

MOZART

TORNE SEUS PROGRAMAS BASIC ATÉ 50 VEZES MAIS RÁPIDOS.

Finalmente lançado o programa mais esperado para a linha MSX: MOZART, um compilador BASIC profissional que irá transformar programas escritos em BASIC MSX em linguagem de máquina.



FACILIDADES: Escreva o seu programa BASIC da forma habitual ou use um Editor de Textos ASCII (recomendamos o MSX-WORD3.0), tendo assim todas as facilidades de edição que um Editor de Textos oferece. Após compilado, o seu programa terá extensão .COM permitindo ser carregado e rodado apenas digitando-se o seu nome.



VELOCIDADE: Um programa compilado pelo MOZART, ficará até 50 vezes mais rápido!

MODULARIDADE: O MOZART permite a utilização de rotinas escritas em ASSEMBLY no formato .REL podendo ser executado em qualquer endereço.



COMPATIBILIDADE: MAIS DE 95% DOS COMANDOS MSX BASIC SÃO ACEITOS PELO MOZART



PROTEÇÃO: Em função do programa ser transformado em ASSEMBLY, será mais difícil sua alteração por terceiros, dificultando a pirataria.



DOCUMENTAÇÃO: O MOZART é acompanhado de manual de operação em português que descreve seus comandos, incluindo exemplos de utilização.



Caso você tenha dificuldade em encontrar o MOZART, ligue para a CIBERTRON fone: (011) 298-3299 ou escreva para Caixa Postal 17.005 Cep: 02399 - SP

OBS: O MOZART é disponível em diskette de 3.1/2" e 5.1/4"

REVENDAS

São Paulo/SP: MISC - Fone: (011) 34-8391, • Benny - Fone: (011) 570-1555 • Scorpion's - Fone: (011) 206-6586

S. José dos Campos/SP: Igres Informática - Fones: (0123) 22-9057/21-0321

Leme/SP: Control Systems - Fone: (0195) 71-4729

Bauru/SP: Microshop - Fone: (0142) 23-2149

Fortaleza/CE: Sun Photo - Fone: (085) 244-2308

Brasília/DF: DTZ - Fone: (061) 243-4040

S. Luiz do Maranhão/MA: Suprimicro - Fone: (098) 22-4561

Rio de Janeiro/RJ: Rio Soft - Fone: (021) 264-3726

Rio Grande do Sul/RJ: Prólogo - Fone: (0512) 22-5803 • SJ Informática - Fone: (0512) 22-9906

CIBERTRON

Rua Conselheiro Saraiva, 838 - Santana
CEP 02037 - São Paulo - Capital
Telefone: (011) 298-3299

```

DECIMAL: EV DE,HL      ;Converte HL em decimal na faixa (0 - 999)
          LD C,(HL)    ;Prepara BC para subtrair de HL
          LD B,0
          INC HL
          EX DE,HL
          XOR A         ;Zera contador
DECIMAL: SBC HL,BC     ;Subtrai
          JR C,ENDMAC   ;Se HL < BC ajusta ou finaliza
          INC A         ;Contador de iterações
          JR DECIMAL
DECIMAL: ADD A,50H     ;Ajusta contador para dígito ASCII
          LD (IX),A     ;Coloca dígito no endereço apontado por IX
          INC IX        ;Incrementa posição para o próximo dígito
          LD A,C
          CP 1
          RET Z         ;Se acabou a conversão, retorna
          ADD HL,BF     ;resano, ajusta valor
          JR DECIMAL

DSEG

```

```

TABELA
CEN: DB 64H
DEZ: DB 0AH
UM:  DB 01H

```

```

TABELA:          ;Tabela do número de dias nos meses
JAN: DB 31
FEV: DB 28
MAR: DB 31
ABR: DB 30
MAY: DB 31
JUN: DB 30
JUL: DB 31
AGO: DB 31
SET: DB 30
OUT: DB 31
NOV: DB 30
DEC: DB 31      ;ATENÇÃO: Coloque DEC e não DEZ!

```

```

DATA:          ;Data interna
ANO: DB 0
MES: DB 0
DIA: DB 0

```

```
END
```

CANAL 3 INFORMATICA

MICROS PC XT/AT
EXPERT HOTBIT NOUOS E SEMI NOUOS
DRIVES 54 360K, 720K e 3 720K
MEGARAM 256K e MEGARAM DISK MSX
EXPANSÃO MEMORIA 512K PARA MSX00
MULTIFACE ONE PARA SEU TX90X/95
KEMPSTON "E" PARA SEU TX90X/95
TUDO PARA SEU MSX I e II e MAIS

SOFTWARE MSX

UTILITARIOS, JOGOS, APLICATIVOS, EDUCATIVOS PARA MSX
PACOTE 50,100 e 200 jogos
CATALOGO GRATIS, É SÓ PEDIR
OS PLUS, CONHEÇA O QUE HÁ DE MELHOR EM CLUBE P/ MSX

PROMOCOES

COMPRANDO MEGARAM 256K
ESCOLHA OS JOGOS MEGA
NA COMPRA DE OS JOGOS
GRATIS + 01 (ESCOLHER)
PARCELAMOS EM ATÉ 04
VEZES PARA ASSOCIADOS

INFORMACAO

tel.(011) 856.9647
end: Pça BENEDITO
CALIXTO, 66 PINHEIROS
CX POSTAL 16375
CEP 02599 SÃO PAULO
ATENDEMOS TODO BRASIL

Qualidade Internacional



Made in Brasil.

A qualidade internacional dos disquetes Nashua já é fabricada aqui mesmo no Brasil. Nas três variedades de maior uso na mídia magnética flexível: Disquetes de 5 1/4", 5 1/4" Alta Densidade e 3 1/2".

**Disquetes
Nashua**

O disquete legal.

Todos com a
exclusiva garantia
ilimitada Nashua.



Fábrica da Nashua no Distrito Industrial de Campo Grande - Rio de Janeiro - Brasil.

IDENTIFICATION DIVISION.
PROGRAM-IO. TESTE.
AUTHOR. CARLOS ALBERTO HERSZTERG.

DATA DIVISION.
WORKING-STORAGE SECTION.

```
***** Caracteres com codigo menor que 32 em Cobol *****
*
* Para efeito de calculo do valor a ser atribuido *
* ao item declarado binario em dois bytes (COMP-0), *
* faco 256 + cod + 64, pois, fazendo cod=3, temos: *
*
*          256 = 0100N *
*          cod + 64 = 0043H *
*          ----- *
*          Carac = 0143H (323 - caracter COPA) *
*
*          0143 = CNR$(01)+CNR$(64+3) *
*
*          *****
```

01 CARACTERES-GRAFICOS COMP-0.

03 NAIPES.

05 COPA PIC 9 VALUE 323.
05 OURO PIC 9 VALUE 324.
05 TREVO PIC 9 VALUE 325.
05 ESPADA PIC 9 VALUE 326.

03 MOLOUPE.

05 TRACO PIC 9 VALUE 342.
05 LINHA PIC 9 VALUE 343.
05 CANTO1 PIC 9 VALUE 344.
05 CANTO2 PIC 9 VALUE 345.
05 CANTO3 PIC 9 VALUE 346.
05 CANTO4 PIC 9 VALUE 347.

01 CONSTANTES-GERAIS.

03 LINHA-IBUAL PIC X(40) VALUE ALL "+".
03 LINHA-HIFEN PIC X(40) VALUE ALL "-".

01 REGISTRO.

03 NOME PIC X(35).
03 ENDEREÇO.

05 RUA PIC X(20).
05 NUMERO PIC 9(05).
05 APTO PIC 9(04).
05 CIDADE PIC X(15).
05 UF PIC X(02).
05 CEP PIC 9(05).

03 TELEFONES.

05 TELEFONE1.
10 0001 PIC 9(03).
10 TEL1-1 PIC X(03).
10 TEL1-2 PIC X(04).
05 TELEFONE2.
10 0002 PIC 9(03).
10 TEL2-1 PIC X(03).
10 TEL2-2 PIC X(04).

01 VARIÁVEIS-GERAIS.

03 I PIC 9(03).
03 CNR PIC 9 COMP-0.
03 ALGO PIC X.
03 OPCAD PIC X.
03 LIMITE PIC 9(02).

01 CODIGOS-ESCAPE.

03 ESC-CODE PIC X(02).
08 ESC VALUE "01".
08 F1 VALUE "02".
08 F2 VALUE "03".
08 F3 VALUE "04".
08 F4 VALUE "05".
08 F5 VALUE "06".

01 DADOS-SISTEMA.

03 DATA-SIS.
05 ANO PIC 9(02).
05 MES PIC 9(02).
05 DIA PIC 9(02).
03 DATA-JULIANA.
05 ANO-JUL PIC 9(02).
05 DIA-JUL PIC 9(03).

03 HORARIO.

05 HORA PIC 9(02).
05 MIN PIC 9(02).
05 SEG PIC 9(02).

FIGURA 4



PRINCESS DATA INFORMATION
RUA N.º 111 - JARDIM BELFLORES
RUA CONF. ALZ. RIBEIRO - FAV. 70-3
C.P. 10091-101 - 18233-273-0232

ABRA AS FRONTEIRAS DO SEU -MSX-

- PROGRAMAS COM GARANTIA E SUPORTE
PRONTO-EMPREGO
- PROGRAMAS COM MANEJOS ESPECIAIS.
- ORIENTAÇÃO E OS MAIORES RECURSOS
- JOGOS APLICATIVOS E UTILIDADES
- BANCOS E EFICIÊNCIA NA ENTREGA.
- OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO.
- PROMOCÕES ESPECIAIS TODOS MES.
- SERVIÇOS ESPECIAIS: REPARAÇÃO,
REVENDEDORES, LÍQUID PARA VENDER.
- VOCE DO ENCONTRO ASSIM:
CONFIRA!
PEÇA LISTAGEM GRATIS

SEMPRE EM NOSSA
- DEIXAMOS OS DEBIDOS COM
SAPFICATOS E ALFABETOS
PARA A SUA LINGUAGEM
- EVERY COPY O SUPER COPIA-
DOR QUE COPIA QUALQUER FOLHA
TRAVADO COM RAIO II
- JOROS MORA AGORA, SOBRANDO
SEM O LUGAR DE MORA
VALOR LAYDOWN "P. ZONE-MERAX
- GRAVADOS E ROMENTES EM
DISQUETES DE 5.25" e 3.5".
ENTRE NISSA CONOSCO!!!

SEMPRE EM NOSSA
- CATEGORIA de distribuição de
programas que mantém a
qualidade e a eficiência de
nosso trabalho. Nossa política
é sempre a mesma: oferecer
o melhor produto ao melhor
preço. Nossa política é sempre
a mesma: oferecer o melhor
produto ao melhor preço.
- FALAMOS E NUNCA PPT VOCE
O PRINCESS.

```

05 CENT    PIC 9(02).
03 TERMINAL PIC 9(02).

01 SCREEN-SECTION-CONSTANTES.
03 SSC-SETA-CIMA    PIC 9 COMP=0 VALUE 206.
03 SSC-SETA-BAIXO  PIC 9 COMP=0 VALUE 205.
01 SCREEN-SECTION-CHARS REDEFINES SCREEN-SECTION-CONSTANTES.
03 SETA-CIMA      PIC X(02).
03 SETA-BAIXO    PIC X(02).

SCREEN SECTION.
01 CABECALHO.
03 BLANK SCREEN.
03 LINE 01 PIC X(40) FROM LINHA-ISUAL.
03 LINE 03 COLUMN 11 VALUE "Teste do MSX Cobo! ".
03 LINE 05 PIC X(40) FROM LINHA-ISUAL.

01 MENU AUTO.
03 LINE 10 COLUMN 4 VALUE "CF1 - Tabelas de caracteres".
03 LINE 12 COLUMN 4 VALUE "CF2 - Caracteres NSX-ASCII".
03 LINE 14 COLUMN 4 VALUE "CF3 - Edicao em Full Screen".
03 LINE 16 COLUMN 4 VALUE "CF4 - Dados do sistema".
03 LINE 18 COLUMN 4 VALUE "CF5 - Finaliza testes".
03 LINE 22 COLUMN 15 VALUE "Tecla opcao".
03 LINE 22 COLUMN 27 PIC X TO OPCAO.

01 ENTRADA-DADOS AUTO.
03 LINE 06 VALUE "#### Teste de edicao em Full Screen ####".
03 LINE 08 VALUE "Nome-".
03     COLUMN 06 PIC X(35) TO NOME.
03 LINE 10 VALUE "Endereco (Rua, Av)-".
03     COLUMN 20 PIC X(20) TO RUA.
03 LINE 12 VALUE "No-".
03     COLUMN 04 PIC 9(05) TO NUMERO.
03     COLUMN 11 VALUE "Apto-".
03     COLUMN 16 PIC 9(04) TO APTD.
03     COLUMN 22 VALUE "Tels".
03     COLUMN 27 VALUE "( )".
03     COLUMN 28 PIC 9(03) TO DDD1.
03     COLUMN 33 PIC X(03) TO TEL1-1.
03     COLUMN 36 VALUE "-".
03     COLUMN 37 PIC X(04) TO TEL1-2.
03 LINE 13 COLUMN 27 VALUE "( )".
03     COLUMN 28 PIC 9(03) TO DDD2.
03     COLUMN 33 PIC X(03) TO TEL2-1.

03     COLUMN 36 VALUE "-".
03     COLUMN 37 PIC X(04) TO TEL2-2.
03     COLUMN 25 VALUE "UF-".
03     COLUMN 28 PIC X(02) TO UF.
03     COLUMN 32 VALUE "CEP-".
03     COLUMN 36 PIC 9(05) TO CEP.

01 INSTRUCCOES.
03 LINE 16 PIC X(40) FROM LINHA-HIFEN.
03 LINE 17 COLUMN 12 VALUE "Campo anterior".
03 LINE 18 COLUMN 21 PIC X(02) FROM SETA-CIMA.
03 LINE 19 VALUE "Cursor a esquerda <".
03     COLUMN 23 ">" Cursor a direita".
03 LINE 20 COLUMN 21 PIC X(02) FROM SETA-BAIXO.
03 LINE 21 COLUMN 12 VALUE "Campo posterior".
03 LINE 23 VALUE "CTRL-X Apaga campo".
03     COLUMN 23 VALUE "BS Apaga caracter".
03 LINE 24 COLUMN 14 VALUE "ESC Finaliza".

01 ESPERA AUTO.
03 LINE 24 BLANK LINE.
03     VALUE "Tecla algo para continuar".
03     COLUMN 27 PIC X TO ALGO.

PROCEDURE DIVISION.
INICIO.
    CALL "CDBKEY".
    DISPLAY CABECALHO.
    PERFORM ESCOLHE-OPCAO UNTIL F5.
    CALL "MSXKEY".

FIN.
    STOP RUN.

ESCOLHE-OPCAO.
    DISPLAY {06, 01} ERASE.
    DISPLAY MENU.
    ACCEPT MENU.
    ACCEPT ESC-CODE FROM ESCAPE KEY.
    IF F1
        PERFORM TABELAS
    ELSE
        IF F2
            PERFORM TESTE32

```

TUDO PARA MSX E PC

ATENDEMOS TODO BRASIL

SOLICITE CATÁLOGO GRATIS



- JOGOS
- UTILITÁRIOS
- APLICATIVOS
- DRIVE 5 1/4 E 3 1/2
- MONITORES

- MEGARAM DISK
- TECLADO
- EXPERT PLUS E DD PLUS
- PC, AT, XT
- SUPRIMENTOS EM GERAL

**ABERTO AOS SÁBADOS
DOMINGO DE 9:00
AS 22:00 HORAS.**

EVS Informática Ltda Rua Aleixo Jorge 171 - Sumarezinho CEP: 01259 - Fone: (011) 872 1218

```
ELSE
  IF F3
    PERFORM ENTRA-DADOS UNTIL ESC
  ELSE
    IF F4
      PERFORM DATA-HORA-SIS.
```

TABELAS.

```
DISPLAY (06, 01) ERASE.
MOVE 8 TO LIN.
MOVE 2 TO COL.
ADD COL 16 GIVING LIMITE.
DISPLAY (06, 01) "Cods de 32 a 255".
PERFORM TABELA1 VARYING I FROM 32 BY 1 UNTIL I > 255.
MOVE 8 TO LIN.
MOVE 22 TO COL.
ADD COL 16 GIVING LIMITE.
DISPLAY (06, 21) "Cods de 288 a 511".
PERFORM TABELA1 VARYING I FROM 288 BY 1 UNTIL I > 511.
DISPLAY ESPERA.
ACCEPT ESPERA.
```

TABELA1.

```
MOVE 1 TO CHR.
DISPLAY (LIN, COL) CHR.
ADD 1 TO COL.
IF COL = LIMITE
  SUBTRACT 16 FROM LIMITE GIVING COL
  ADD 1 TO LIN.
```

TESTE32.

```
DISPLAY (06, 01) ERASE.
DISPLAY (06, 01) "#### Teste do uso de caracteres MSX ####".
DISPLAY (10, 01) CANTO1.
MOVE 10 TO LIN.
PERFORM TESTE32-L VARYING COL FROM 2 BY 1 UNTIL COL > 39.
DISPLAY (10, 40) CANTO2.
DISPLAY (11, 01) TRACO.
DISPLAY (11, 40) TRACO.
DISPLAY (12, 01) CANTO3.
MOVE 12 TO LIN.
PERFORM TESTE32-L VARYING COL FROM 2 BY 1 UNTIL COL > 39.
DISPLAY (12, 40) CANTO4.
DISPLAY (11, 08) "Caracteres de moldura".
```

```
DISPLAY (14, 16) "NAIPES"
DISPLAY (15, 14) COPA.
DISPLAY (15, 17) DURO.
DISPLAY (15, 20) TREVO.
DISPLAY (15, 23) ESPADA.
DISPLAY ESPERA.
ACCEPT ESPERA.
```

TESTE32-L.

```
DISPLAY (LIN, COL) LINHA.
```

ENTRA-DADOS.

```
DISPLAY (06, 01) ERASE.
DISPLAY ENTRADA-DADOS.
DISPLAY INSTRUCCOES.
ACCEPT ENTRADA-DADOS.
ACCEPT ESC-CODE FROM ESCAPE KEY.
DISPLAY (10, 01) ERASE.
DISPLAY ESPERA.
ACCEPT ESPERA.
```

DATA-HORA-SIS.

```
DISPLAY (06, 01) ERASE.
DISPLAY (06, 02) "#### Teste dos dados do sistema ####".
```

```
ACCEPT DATA-SIS FROM DATE.
DISPLAY (10, 01) "Data: " DIA "/" MES "/" AND.
```

```
ACCEPT DATA-JULIANA FROM DAY.
DISPLAY (12, 01) "Data Juliana: " AND-JUL "/" DIA-JUL.
```

```
ACCEPT HORARIO FROM TIME.
DISPLAY (14, 01) "Hora: " HORA ":" MIN ":" SEG ":" CENT.
```

```
ACCEPT TERMINAL FROM LINE NUMBER.
DISPLAY (16, 01) "Terminal no.: " TERMINAL.
```

```
DISPLAY ESPERA.
ACCEPT ESPERA.
```

JOGOS PRA 1 E 2 MEGAROM E APLICATIVOS

JOGOS E APLICATIVOS

- TEMOS MAIS DE 2.000
- OS MELHORES DO MERCADO
- COLEÇÃO COMPLETA
- OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS VINDOS DA EUROPA

ATENDEMOS TODO O BRASIL
SOLICITE NOSSO CATÁLOGO
GRÁTIS

OS ÚLTIMOS TITANIOS NOS
SOS PRODUTOS

ÚLTIMAS NOVIDADES

1.0 - Smurf • Tencion • Black Tiger •
Ciber Big • CHASEHK...

1.0 MEGAROM • DAIVA • Cross Blaim
• Flight Simulator • knight King...

2.0 MEGAROM • Space Mambo •
RType...

2.0 720 K • P.O.C.H.S. • P.O.C.H.S. Bow
dier 2 • War of the dead 2



MSX

CLASSIC
SOFT

CLASSIC SOFT MSX
Rua João Cordero, 489-Freguesia do Ó
São Paulo-Capital-CEP 02960
FONE (011) 875-4644

1 - Arquivo batch CL.BAT

Compila e executa o link sem geração do arquivo de Debug

```
COBOL %1,%2=%1/D
Pause, Control-C para abandonar ou...
L60 %1,%1/N/E
Pause, Pronto para iniciar execução
%1
```

Uso: CL nomeprog [nome:lst]

onde "nome:ng" é o nome do arquivo-fonte e "nome:lst" é o nome de arquivo-listagem, que pode ser TTY, L60, ou qualquer nome válido para um arquivo.

Obs: Serão criados os seguintes arquivos:

- nome:ng.PPL
- nome:ng.COM
- nome:lst,PRN (se declarado arquivo em disco)

2 - Arquivo batch CLD.BAT

Compila e executa o link com geração do arquivo de Debug

```
COBOL %1,%2=%1
Pause, Control-C para abandonar ou...
L60 %1,%1/N/E
Pause, Pronto para iniciar execução
%1
```

Uso: CLD nome:ng [nome:lst]

Obs: Serão criados os seguintes arquivos:

- nome:ng.PPL
- nome:ng.COM
- nome:lst,PRN (se declarado arquivo em disco)
- progr-id,DBG (progr-id é o nome declarado no PROGRAM-ID)

3 - Arquivo batch CLL.BAT

Compila e executa o link com geração do arquivo de Debug e criação automática do arquivo-listagem em disco, simultaneamente a listagem em tela.

```
COBOL %1,TTY:%1/L
Pause, Control-C para abandonar ou...
L60 %1,%1/N/E
Pause, Pronto para iniciar execução
%1
```

Uso: CLL nomeprog

Obs: Mesmos arquivos gerados pelo CLD, BAT.

MSX LORDS

SILVIO CHAN

Este jogo foi feito para dois jogadores, sendo que o jogador 1 deverá optar por usar as setas de cursor ou o joystick 1 e o jogador 2 deverá utilizar o joystick 2.

O jogador 1 é representado por uma barreira na parte superior da tela, enquanto o jogador 2 é representado por outra barreira na parte inferior da tela.

O jogo é do tipo paredão, no qual cada jogador deverá delender as pequenas coroas incrustadas em seus domínios de uma estera móvel.

Cada jogador poderá realizar os seguintes movimentos: esquerda, direita, para cima e para baixo.

Os movimentos para cima e baixo só podem ser feitos na pista central da tela.

Toda vez que um jogador bloquear a estera, ele irá perder 10 unidades de energia (no início do jogo temos 200 unidades de energia), que poderão ser recuperadas apanhando as cápsulas energéticas que, de vez em quando, aparecem no centro da pista central. Cada cápsula fornece 20 unidades de energia.

O vencedor será aquele que impedir a destruição de qualquer uma das coroas de seus domínios e não atingir o nível zero de unidades de energia.

DIGITAÇÃO

Deve-se tomar cuidado na digitação das linhas DATA que contêm os códigos da rotina em Linguagem de Máquina. Recomendando que gravem o programa antes de testá-lo.

YELLOW INFORMÁTICA

A SOLUÇÃO PRA MICROS DE 8 E 16 BITS
Toda Linha PC, APPLE e MSX

Micos, Monitores, Impressoras, Mesas pra CPD, Estabilizadores, Drives 5 1/4 e 3 1/2, 1.2 Mb, Filtros de Linha, Cabos e Fitas para Impressoras, Capas, Porta Disco, etc.

Programas: Aplicativos, Educativos e Utilitários. Desenvolvimento de Sistemas específicos para empresas e Mala Direta

SOLICITE CATÁLOGO DE JOGOS PARA MSX
(Mais de 2000)
PLACAS PRA PC-XT E AT

YELLOW Informatica
End.: Caixa Postal 14327
CEP: 02199
Tel: (011) 954 6005


```

1850 IF B=1ANDY2=14ANDY2>10 AND Y2>Y1+2
THEN Z=USR(10):Z=USR(5):Y2=Y2-1
1860 IFA=3 AND Y1=4 AND X1 <28 THEN Z=US
R(2):X1=X1+1
1870 IF B=3 AND Y2=16 AND X2<28 THEN Z=U
SR(6):X2=X2+1
1880 IF A=5 AND X1=14 AND Y1<10 AND Y1<Y
2-2 THEN Z=USR(9):Z=USR(3):Y1=Y1+1
1890 IF B=5 AND Y2<16 THEN Z=USR(12):Z=
USR(7):Y2=Y2+1
1100 IF A=7 AND Y1=4 AND X1>0 THEN Z=USR
(4):X1=X1-1
1110 IF B=7 AND Y2=16 AND X2>0 THEN Z=US
R(8):X2=X2-1
1120 IF PEEK(&HD304)=255 THEN E1=E1+20:P
OKE &HD304,0
1130 IF PEEK (&HD305)=255 THEN E2=E2+20:
POKE &HD305,0
1140 IF PEEK (&HD309)=1 THEN E1=E1-10 :
POKE &HD309,0
1150 IF PEEK (&HD309)=2 THEN E2=E2-10 :
POKE &HD309,0
1160 IF E1=0 THEN 1490
1170 IF E2=0 THEN 1500
1180 IF PEEK (&HD30A)=255 THEN 1490
1190 IF PEEK (&HD30B)=255 THEN 1500
1200 R=INT(1)*100:IF R<3 AND Y1<>10 AND
Y2 <> 10 THEN LOCATE 15,10 : PRINT CHR$(
216)

```

```

1210 LO=(PEEK(&HD307)*256+PEEK(&HD306))-
6144
1220 XB=LO AND 31 : YB=(LO-XB)/32
1230 IF XB=0 OR XB=31 OR YB=0 OR YB=20 T
HEN GOSUB 1340
1240 Z=USR(13)
1250 GOSUB 1290: GOTO 1020
1260 '
1270 ' PLACAR
1280 '
1290 LOCATE 0,22:PRINT"PLAYER1"E1:PRINT"
PLAYER2"E2:
1300 RETURN
1310 '
1320 'LIMITES DA TELA
1330 '
1340 IF XB=0 AND YB=0 THEN POKE &HD308,3
: RETURN
1350 IF XB=0 AND YB=20 THEN POKE &HD308,
2 : RETURN
1360 IF XB=31 AND YB=0 THEN POKE &HD308,
1 : RETURN
1370 IF XB=31 AND YB=20 THEN POKE &HD308
,0 : RETURN
1380 IF XB=0 AND PEEK (&HD308)=0 THEN PO
<E &HD308,2:RETURN
1390 IF XB=0 AND PEEK (&HD308)=1 THEN PO
KE &HD308,3 : RETURN
1400 IF XB=31 AND PEEK (&HD308)=2 THEN P

```

```

OKE &HD308,0 : RETURN
1410 IF XB=31 AND PEEK (&HD308)=3 THEN P
OKE &HD308,1 : RETURN
1420 IF YB=0 AND PEEK (&HD308)=0 THEN PO
KE &HD308,1 : RETURN
1430 IF YB=0 AND PEEK (&HD308)=2 THEN PO
KE &HD308,3 : RETURN
1440 IF YB=20 AND PEEK (&HD308)=1 THEN PO
KE &HD308,0 : RETURN
1450 POKE &HD308,2: RETURN
1460 '
1470 ' FIM DE JOGO
1480 '
1490 GOSUB 1290 : LOCATE 0,10 : PRINT "P
LAYER 1 DESTROYED...":FORI=0 TO 5000 : N
EXT : GOTO 510
1500 GOSUB 1290:LOCATE 0,10 : PRINT"PLA
YER 2 DESTROYED...":FORI=0 TO 5000 : NEX
T : GOTO 510
1510 '
1520 ' VARIÁVEIS USADAS
1530 '
1540 X1,X2 - X DAS BARRERAS
1550 Y1,Y2 - Y DAS BARRERAS
1560 XB,YB - COORD. DA BOLA
1570 E1,E2 - ENERGIA
1580 A,B - JOYSTICKS

```

CASAINFO:

Uma empresa especializada, onde você encontra li-
nha completa de suprimentos e serviços, lançamen-
tos mais recentes, variedades e melhor preço.

Suprimentos

- formulários contínuos
- etiquetas auto-adesivas
- disquetes 5 1/4 e 3 1/2
- porta disquetes
- fitas para impressoras
- pastas para formulários
- etc.

SOFTWARE PARA MSX

- todos originais do fornecedor com garantia e manual
- APLICATIVOS E JOGOS

EQUIPAMENTOS E ACESSÓRIOS

- Micros
- Drives
- Monitores
- Impressoras
- Estabilizadores
- Editores de linha
- etc.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL PARA:

- Micros
- Drives
- Monitores
- Impressoras
- Fazemos contrato de manutenção



DUARTE
INFORMÁTICA LTDA
TELS. 222-4869 E 2314592
Av. Gomes Freire, 196/11º
Centro - RJ



A CASA DA
INFORMÁTICA LTDA.
TEL. 521-2844
Rua Visconde de Pirajá, 261
Loja 203 - Ipanema - RJ

gradiente



Expert Plus
Expert DDPlus
Joystick

Phantom System
Pistola Laser Gun
Meu Primeiro Gradiante
Cartucho de Jogos
Cartão 80 Colunas
Eitas de Audio
e Video

PERIFÉRICOS

- DRIVES
 - MODEM
 - MEGARAM
 - IMPRESSORAS
 - TRANSFORMAÇÃO P2.0
- CONSULTE-NOS



REVENDEDORES
AUTORIZADOS:
DISCOVERY
TAKERU

ROMPENDO OS LIMITES DO MSX

LANÇAMENTOS

THE SOUNDS EFFECTS

FINALMENTE UM SUPER PROGRAMA DESTINADO AOS AFICIONADOS DO SOM, FAÇA SEU MSX PRODUIR EFEITOS SONOROS MARAVILHOSOS UTILIZANDO TODA POTÊNCIA PSG. REALIZE ANIMAÇÕES FANTÁSTICAS NO SCREEN ANIMATOR ACOMPANHADO DE MUITO SOM. BATERIA, GUITARRA, TUDO O QUE VOCÊ IMAGINAR. ACOMPANHA SUPER MANUAL

50 BTN's

DESIGNER'S GAME

PARA OS AFICIONADOS DE JOGOS O PROGRAMA REVOLUÇÃO: COMO ELE VOCÊ PODE ALTERAR AS FIGURAS DE SEU JOGO FAVORITO, MONTER SPRITES E/OU TELAS COM ELAS. LIBERE SUA IMAGINAÇÃO E MONTE VOCÊ MESMO UM JOGO DE AÇÃO. QUE TAL TRANSFORMAR O VICKING DO KNIGHTMARE EM UM CACHORRO. ACOMPANHA MANUAL

50 BTN's

F1 GP MASTER

PARA VOCÊ QUE SE AMARRA EM AUTOMOBILISMO E VEM ESPECIAL FORMULAS, NOS TEMOS A SOLUÇÃO. ARQUIVE TODOS OS RECORDES, CIRCUITOS E PILOTOS, FAÇA ESTATÍSTICAS, PROJEÇÕES, ETC... SINTA-SE UM Ayrton Senna. PROGRAMA COM ANIMAÇÃO GRÁFICA ACOMPANHA MANUAL

25 BTN's

PALHADA CITY II A SAGA CONTINUA

A CONTINUAÇÃO DO MELHOR ADVENTURE JÁ FEITO PLINHA MSX OS DIAMANTINOS VOLTARAM, E COM ELES O PNICO E A DESTRUÇÃO. E AGORA SÓ VOCÊ PODE TER A RESPOSTA. BREVE PALHADA CITY III - O DESAFIO FINAL -

UTILITÁRIOS

MSX TOP-SECRET PLUS

A MAIS NOVA VERSÃO DO MELHOR UTILITÁRIO JÁ CRIADO PRA A LINHA MSX. COM ELE VOCÊ PODE FAZER:

- Imprimir teles na horizontal, vertical, Invertido e em qualquer tamanho.
- SUPER MALA-DIRETA.
- BACK-UP de discos formatados até 45 trilhas.
- Editor de Alfabetos, Sprites, etc.
- Compactar telas/converter formatos.
- Testar drive/memória.
- Proteger programas.
- Acompanha manual.

120 BTN'S

SCREEN ANIMATOR

- Uma revolução em animação gráfica.
- Anima várias telas ao mesmo tempo.
- Programa movimentação de Shapes e Sprites.
- Ensina a tirar o máximo de sua animação.
- Crie telas de aberturas, vinhetas e muito mais.
- Acompanha manual e livro sobre animação gráfica.

50 BTN'S

SPECIAL FUCTIONS O MELHOR ZAPPER DO MERCADO.

Formata seu disco com quantas trilhas quiser. Esconda seu programa para não ser copiado. Retira telas de jogos e implementa para animação de SCREEN animator. Implementa novas funções. ACOMPANHA MANUAL

50 BTN'S

CADASTRAMOS REVENDAS EM TODO BRASIL

COMO FAZER SEU PEDIDO:

Envie carta detalhada contendo os dados de seu equipamento e todas as informações sobre o seu pedido, anexando cheque nominal a Terese Cristina Ambrósio de Lima no valor total de seu pedido.

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS YOUNGSOFT INFORMÁTICA LTDA.

DESPACHAMOS PTODO BRASIL
Treveasa Almerinda Lucas de Azeredo 11/1211 - Centro -
Nova Iguaçu - Rlo de Janeiro - CEP 26210
(021) 767-9545/Ramel 90

MSXDEBUG

Sérgio Duric Calheiros

PARTE XI

Como último artigo dedicado ao processo de conversão da programas, nesta mês discutiremos como aproveitar as telas que acompanham os programas que estão sendo convertidos. Não são raros os programas que possuem telas gráficas ou procedimentos semelhantes durante a carga. Naturalmente, não poderíamos encher os olhos dos leitores com mil maneiras da economizar espaço em disco, tendo que pagar um alto preço para conseguí-la.

O processo de conversão das telas, conjuntamente com seus programas, é bem semelhante ao processo de conversão dos programas sem tela. A única dificuldade é reconhecer as partes úteis de uma tela.

De uma maneira análoga, numa conversão casual, os procedimentos a serem tomados são exatamente uma imitação dos passos tomados pelo BASIC. No momento em que uma tela for encontrada, é preciso executar a rotina que faz a transferência da memória para o vídeo e, a seguir, carregar os demais blocos como descrito anteriormente.

Para adaptar a tela ao novo ambiente, basta utilizar o processo de carregamento do DOS. Geralmente, os programas ainda não convertidos, a tela é o primeiro bloco a ser convertido e executado. Nos programas já convertidos, a tela sempre será a primeira a ser executada. Logo após o carregamento da tela, deve-se carregar o bloco relativo ao programa propriamente dito. Esse processo dá um aspecto extremamente profissional ao micro, pois leva a imagem de dependência do BASIC.

Mas como fazer para que a execução do programa seja feita após o carregamento da tela? Como fazer para executar os blocos separadamente?

O fato é que devemos tratar cada parte, programa a tela, como entidades diferentes, sendo executadas em horas diferentes. O programa principal deve estar num bloco único, convertido, usando-se uma das maneiras explicadas anteriormente. A tela deve ser outro bloco executável, mas que tenha a habilidade de carregar o arquivo sobressalente, ou o programa propriamente dito, automaticamente após sua execução.

Essa manobra pode ser feita através de um RUNTIME adicionado às rotinas de transferência da tela que, além de fazer tudo que o RUNTIME adicionado pelo SAVE-

COM faz, ainda carrega o arquivo sobressalente.

Com isso, concluímos que a diferença entre um arquivo que ao ser executado apresenta uma tela e carrega outro arquivo e outro que simplesmente executa, está no RUNTIME.

Dessa maneira, para converter uma tela, deve-se usar o comando SAVESCR que colocará o RUNTIME adequado, ao invés do comando SAVECOM, que coloca o

RUNTIME que tem apenas as rotinas de transferência e de execução.

Analogamente ao comando SAVECOM, o comando SAVESCR cria, em disco, o programa (no caso a tela) que está numa área de memória, com todas as informações como os endereços, posição da pilha (STACK), deslocamento relativo (OFFSET) e ambiente. Por outro lado, o arquivo a ser carregado deverá ter o mesmo nome do arquivo que contém a tela, mas com extensão OVR. Esse arquivo, se encontrado, será carregado e executado no endereço 100H como faz o próprio DOS.

Para simplificar a descrição do processo, usaremos um pequeno exemplo. Suponhamos que o programa que será convertido possua, além da tela, apenas um bloco. Reconhecendo qual é o bloco principal, basta convertê-lo da forma usual, usando o comando SAVECOM. O arquivo criado no disco terá a extensão COM, podendo ser executado a qualquer momento. Para que seja carregado pela tela, deve ser renomeado para que tenha extensão OVR. Aliás, esta é um ponto importante, pois o comando SAVESCR também cria um arquivo com extensão COM, podendo sobrepor o antigo, já que, teoricamente, devem possuir o mesmo nome. A sintaxe do comando SAVESCR é idêntica à sintaxe do comando SAVECOM. Apenas fique atento aos seus procedimentos, evitando qualquer confusão com um ou outro comando.

Após renomear o programa, através do DOS, retorne ao MSXDEBUG, e converta a tela como SAVESCR. Todas as informações que serão passadas ao comando SAVESCR, serão relativas à tela. O usuário deve se preocupar com o bloco principal somente na hora de convertê-lo ao usar comando SAVECOM.

A implementação de comando, não é mais um mistério, dispensando maiores detalhes. Apenas fiquem atentos aos endereços do bloco e à definição da chamada.

Pode ser que, para alguns, a inclusão de uma tela em um programa seja algo um tanto supérfluo, servindo apenas para enfeitar e ocupar espaço do disco. Mas convenhamos que, diante do espaço economizado através das conversões, é razoável manter uma coleção de programas aceitável. Vale ressaltar ainda, que uma tela convertida também economiza espaço. Até a próxima.

BLOCO 1

```
590D CO A5 08 CD FA 08 22 05
5915 19 11 AF 18 CD 18 08 00
591D 24 08 CO 62 0A 21 00 00
5925 E5 CO 27 09 28 04 CD FA
5920 08 E3 E1 22 04 18 7C B5
5935 3E 01 2A 02 3E 31 32 D3
593D 18 11 85 18 CD 18 08 00
5945 24 08 CD 62 0A 21 00 00
5940 E5 CO 27 09 28 04 CD FA
5955 08 E3 C1 2A 89 0D 09 22
5950 E0 18 2A 88 0D 09 22 DB
5965 18 11 8C 18 CO 18 08 00
5960 24 08 CO 62 0A 21 00 00
5975 CD FA 08 70 32 01 19 3E
5970 21 32 D6 18 21 48 01 22
5985 07 18 21 C0 01 22 E7 18
598D 21 01 00 22 C7 18 21 17
5995 0E 11 59 1A 01 08 00 ED
5990 B0 21 E9 19 01 03 00 00
59A5 B0 CO 9F 18 CO 66 07 C0
59AD 72 07 CD 50 06 21 C5 18
59B5 11 00 00 01 48 00 ED B0
59BD 21 EC 19 01 39 00 ED B0
59C5 E5 11 5C 00 CD 28 07 E1
59C0 11 80 00 01 48 00 ED B0
59D5 2A 89 00 01 48 00 CD B8
59D0 22 89 0D 11 5C 00 CD B8
59E5 07 C3 89 06 4F 56 52 21
59E0 5C 00 E5 54 50 13 01 24
59F5 00 36 00 ED B0 D1 13 21
59F0 85 01 01 08 00 ED B0 11
5A05 5C 00 0E 0F CO 05 00 B7
5A00 C2 00 00 21 7A 01 11 80
5A15 00 01 80 00 ED B0 C3 80
5A10 00 11 00 01 05 0E 1A CO
5A25 05 00 11 5C 00 0E 1A CD
5A2D 05 00 FE 02 CA 00 00 B7
5A35 01 20 07 21 80 00 19 B8
5A30 18 E2 11 00 08 06 00 10
5A45 FE 18 7A B3 20 F9 21 00
5A40 01 E5 0B A8 E6 FF 32 FA
5A55 FA C3 04 F8 00 00 00 00
```

...Soma total: 006E88



O MUNDO É DOS EXPERTS.



Quer dizer que você quer... melhor... Quer entrar no futuro pela porta da frente? Chegaram os novos Experts da Gradiente, os primeiros micros para quem entende e para quem não entende de computador. Para quem entende, o Expert DD Plus é o único no Brasil com disk-drive de 3,5 polegadas embutido. Para quem não entende, o Expert Plus é muito fácil de operar e até vem com um programa na memória que mostra um pouco de tudo o que você pode fazer com ele. Isso significa que é só comprar e começar a usar. Os Experts têm disponíveis todos os periféricos necessários para o seu sistema não parar de crescer, como o Multi-Modem, os Cartões 80 Colunas e muitos outros. Sem falar nos 1500 programas para você fazer desde gráficos até música, do con-

trole financeiro de uma pequena empresa até jogos de vídeo, aprender francês, controlar o saldo do banco ou escrever um livro. Com um Expert você tem acesso ao Videotexto, a outros Experts via linha telefônica e a um processador de textos que vai deixar você sem palavras. Ele é agenda, arquivo, central de informações, videogame e até terminal de PC. Para conhecer melhor os novos micros da Gradiente, peça uma demonstração. Afinal, hoje você é expert ou não é nada.

 **gradiente**

SPECTRO

ANALISADOR DE AUDIO

PROJETO SPECTRO

Por: Sergio Duric Calheiros

O PSG SOB UM NOVO PONTO DE VISTA

Desde o lançamento dos MSX nacionais, inúmeros artigos sobre o PSG foram publicados. Todos tentando dar um enfoque diferente sobre o assunto, mas que invariavelmente falavam sempre a mesma coisa. Ensinavam como fazer o PSG gerar som. Alguns se limitavam apenas a repetir tudo aquilo que já estava explicado no próprio manual do micro.

Ao contrário do que muita gente pensa, o PSG não serve apenas para gerar sons ou ruídos. E ele é responsável por outras atividades do computador, como o tratamento dos sinais enviados por um dos dois joysticks conectados a ele ou por um dos 12 paddles que ele pode controlar simultaneamente. Evidentemente é um exagero, mas o PSG pode fazer isso.

Além disso, o PSG também gerencia o set de caracteres do teclado em máquinas japonesas. Nos nacionais, esta função não é necessária e, portanto, não existe.

Uma das funções mais importantes atribuídas ao PSG é o processamento dos sinais enviados pelo cassete. Não é à toa que o sistema de gravação e leitura em fita cassete, dos micros da linha, é um dos melhores e mais confiáveis que existem. Neste sistema, o reconhecimento da frequência do sinal do cassete é feito por software, mas o responsável pelo tratamento do sinal, que é entregue ao Z-80, é o PSG. Este padrão, adotado pelos micros MSX, é conhecido como FSK ou Frequency Shift Keying.

Linguagem de máquina e Eletrônica.

Quando se fala em linguagem de máquina, não se pode deixar de falar em eletrônica. Afinal, o que é linguagem de máquina senão códigos binários formados por sinais elétricos? É claro que estamos falando de níveis baixíssimos de informação. Na prática é muito comum usarmos mnemônicos, números prontos e no mini-

mo um assemblador. Entretanto, dependendo da situação, não podemos esquecer mais esse aspecto dessa linguagem.

No microcomputador, não basta apenas existir um processador e memória. Muito mais é necessário para que tudo aconteça como acontece. Os circuitos periféricos devem estar em perfeita sintonia com o resto do sistema. Os sinais que passam através das linhas de comunicação devem ser entregues de forma clara e precisa, para que possam ser bem aproveitados por quem os recebe.

É exatamente neste ponto que devemos nos concentrar se quisermos aproveitar mais essa característica do computador. Ou, mais especificamente, do PSG.

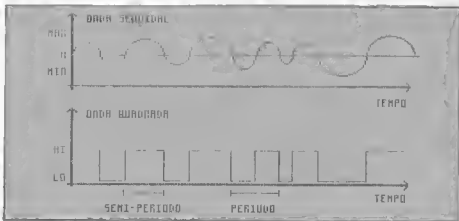
O sinal presente na porta do cassete, se resume numa sequência de níveis elétricos altos e baixos. Após ser digitalizado, o sinal se torna disponível a saída de uma das portas do PSG para que seja lido. Entretanto, o tempo em que este sinal fica disponível é curtíssimo. Somente uma linguagem rápida o suficiente, como é a

linguagem de máquina, é capaz de ler, processar a informação e voltar a tempo de esperar a próxima.

O projeto SPECTRO

Tudo que falamos até aqui é apenas uma introdução a um novo projeto que iniciamos a partir deste número. Queremos dar ao usuário dessas máquinas, mais uma razão que o diferencie dos usuários comuns de equipamentos de outras linhas.

O Spectro é um programa que lê e compara a frequência dos sinais presentes na porta do cassete, sejam eles analógicos ou digitais. Com esse programa, poderemos ajustar o azimute do cassete e até analisar o espectro sonoro de um sinal de áudio. O espectro sonoro é a curva instantânea da gama de frequências que o sinal apresenta. Podemos representar isso graficamente por uma série de barras que indiquem se determinada frequência está ou não presente.



DIGITALIZAÇÃO DA ONDA

Para que não haja dúvidas de que o programa é legítimo, ou seja, desenvolvido por mim, procuraremos apresentar todas as informações possíveis a respeito dele.

Como os demais projetos dessa linha, o Spectro será apresentado por partes e em cada parte uma novidade.

Velocidade, frequência e tempo

O papel do PSG é nos entregar o sinal da forma que nos interessa, ou seja, digitalizado. Isso está ilustrado na figura 1. Notem que o período da onda, nesse caso semi-período, não é alterado. O sinal digital limita seu analógico equivalente. E é exatamente isso que precisamos para analisar a frequência.

Se observarmos a figura novamente, veremos que uma das informações foi perdida. As diversas amplitudes que um sinal analógico pode ter, foram transformadas em apenas uma. Um sinal digital tem apenas uma amplitude, ou seja, apenas um valor para o nível alto além do nível zero para o nível baixo. Não que isso seja um empecilho, mas apenas não poderemos nos basear nessa informação ao construir o gráfico de barras, simplesmente por sua inexistência.

A frequência é uma grandeza que está diretamente ligada ao tempo. Por isso, para termos alguma coerência naquilo que fazemos com o dado que recebemos, devemos assumir alguma base de tempo como válida. Felizmente, o computador já possui uma. O próprio clock do processador é uma excelente base de tempo, constante e precisa.

Examine novamente a figura 1. Observe que a onda é um constante sobe-desce, que também é chamado de batimento, ou comprimento de onda. A frequência da onda é, então, o número de vezes que a onda faz este batimento a cada segundo. O período, como podemos deduzir, é então o tempo que cada batimento leva para concluir seu ciclo. Consequentemente, o período é o inverso da frequência.

De um modo geral, as frequências podem assumir uma faixa enorme de valores. Por exemplo, a rotação da terra em torno do sol tem um período de 1 ano. A frequência, neste caso, é baixíssima. A luz, sendo uma onda eletromagnética, também tem uma frequência. Esta frequência é da ordem de 10 elevado a 14 Hertz, ou seja, um número seguido de 14 zeros.

Hertz é a unidade em que medimos a frequência.

Felizmente, a faixa de frequência com que vamos trabalhar, varia de algumas unidades até uns 20 kHz. Esta é a faixa que o ser humano pode ouvir. Digo felizmente, porque se essa faixa fosse um pouco maior, nem a linguagem assembler seria capaz de acompanhar essa velocidade. Pelo menos a do MSX.

Outro conceito que devo introduzir, é a velocidade de processamento em tempo real. Isso quer dizer que não pode haver atraso durante o processamento, sob o risco de invalidarmos a operação que está sendo executada. Um exemplo é quando o micro acessa o drive. Todas as interrupções são desabilitadas e não há leitura do teclado nesse momento. Nosso caso é idêntico. Isso trouxe um problema que foi solucionado justamente com a própria causa, o que será devidamente esclarecido nos próximos artigos.

O sinal

O sinal que entra pela porta do cassete, muda constantemente. Mas, sempre que quisermos analisá-lo, ele estará lá, seja qual for seu valor. Ele não espera que comecemos a lê-lo.

Normalmente, a execução de um programa é feita de maneira sequencial. Além da rotina que lê o sinal, existem outras como as que atualizam o VDP e as rotinas auxiliares. Desse modo, sabemos que não é o tempo todo que o sinal está sendo lido. Além do mais, quando comecemos a fazê-lo exatamente no início do período da onda.

Para que tenhamos um mínimo de precisão, temos que garantir que estamos considerando o sinal somente a partir do início do ciclo. Para isso, basta começar a ler o sinal — esteja ele em qualquer parte do período — e assim que transicionar, começar a contar.

Como já disse, o próprio tempo que o Z-80 leva para executar uma instrução é uma maneira de contar eventos. Então, para saber o período em que o ciclo da onda permaneceu na porta do VDP, devemos verificar se ele ainda está lá repetidas vezes até que ele mude.

Assim que detectarmos essa mudança, teremos nas mãos um valor que corresponde à frequência lida. E assim, de frequência em frequência, o programa constrói o gráfico. Pegou?

Os valores

Falando de valores reais, tome como exemplo uma frequência de apenas 32 Hz. Fazendo as contas, veremos que o micro perde cerca de 31 mil segundos para reconhecê-la, o que é uma eternidade em termos da linguagem de máquina. Já para uma frequência maior como a de 16.000 Hz, o micro leva apenas 62 mil segundos. Na prática, isso equivale à execução de apenas uma dezena de instruções.

Longo, estamos lidando com uma faixa de dois gumes. De um lado, com uma frequência baixa há um desperdício de tempo, deixando o programa lento. Por outro, com frequências muito altas, quase não há tempo do sinal ser lido.

O fato de trabalharmos com um micro com uma velocidade razoável, não muda muita coisa. Mesmo que o micro fosse 20 vezes mais rápido, o período de frequências baixas não iria mudar. Isso é o que chamamos de tempo real.

O processamento do sinal lido é feito de forma bem simples. Se você já teve a oportunidade de observar um equalizador de áudio, viu que a frequência mínima que ele manipula é 32 Hz e a máxima é 16K Hz. Além disso, o salto de uma faixa para outra é em progressão geométrica de razão 2, ou seja, 32, 64, 128, 256, etc.

Com o valor do sinal em mãos, basta compará-lo com uma tabela, para depois jogá-lo na faixa que ele pertence.

Esta tabela não tem valores aleatórios. Seus valores foram calibrados com uma paralelândia que reuniu dois computadores MSX, um mixer, um amplificador e um equalizador, um dos computadores foi usado para gerar um sinal puro, com apenas uma harmônica, usando um dos canais do PSG. O outro foi usado para analisar o sinal a construir a tabela. As medições foram feitas para todas as frequências separadamente. O equalizador ajudou a filtrar qualquer outra frequência ou ruído indesejável. Nada disso seria possível sem o apoio e a assistência do meu amigo José Raul de Moraes, que esteve presente até a última versão do sistema.

No próximo número, veremos como funciona a rotina principal, responsável pelo reconhecimento da frequência. Com ela, introduziremos as bases do programa Spectro. Espero que tudo que foi dito aqui tenha servido para aguçar a curiosidade de cada um e para mostrar que não há limites para quem leva algo a sério.

TRANSPOSER



O TRANSPOSER CONVERTE TELAS ENTRE OS VARIADOS EDITORES GRÁFICOS EXISTENTES NO MERCADO PERMITINDO APROVEITAR O QUE CADA UM TEM DE MELHOR

QUEBRE O MURO E... TRANSPONHA A BARREIRA

LOGO SOFT

distribuição



(011) 290-7266

Luis Carlos Barbosa de Oliveira é técnico em Hardware e Software e, atualmente, atua na área de manutenção e desenvolvimento de programas comerciais para as linhas MSX e PC, na empresa Cheyenne Advanced Systems. Para a linha MSX, desenvolveu o programa Aquarela, um poderoso editor gráfico.

CPU - Qual foi seu primeiro contato com a informática?

Luis Carlos - O primeiro contato se deu em 1982, quando ainda era office-boy e me impressionei com os recursos de um micro TRS-80.

CPU - E o seu primeiro contato com um micro?

Luis Carlos - Foi com um TK-85 e, logo em seguida, com um TK 90X.

CPU - Quando você sentiu que era o momento de paasaa para o MSX?

Luis Carlos - Quando um amigo, que já possuía um MSX na época do lançamento, me mostrou todos os recursos disponíveis, tanto da máquina como da diversificação dos periféricos que as duas empresas, na época, prometiam aos usuários.

CPU - O que o levou a ser um programador?

Luis Carlos - Na época, o nível de literatura e apoio ao MSX era altamente deficiente e achei um absurdo que uma máquina com tantos recursos fosse condenada a mais um videogame de teclado.

CPU - Como videogame de teclado?

Luis Carlos - Simples. Em 1985, todos os anúncios de softwares se voltavam exclusivamente para o lazer. Por isso, achei injusto que um micro semi-profissional fosse tratado como um brinquedo, sendo o mesmo um filho caçula de 8 bits do PC.

CPU - Então podemos considerar que o MSX é um micro profissional?

Luis Carlos - Por que não? Afinal de contas, hoje, contamos com softwares, de nível nacional e internacional, tais como Pagemaker, Cadastros Profissionais, dBase II plus, Super Calc II, Linguagens (C, Turbo Pascal, Cobol, etc), Wordstar III e o Aquarela, que é de minha autoria.

CPU - Você acha que uma empresa pode trabalhar com o MSX?

Luis Carlos - Qualquer empresa de pequeno ou médio porte pode trabalhar com o MSX. Tenho um amigo na cidade de Suzano, estado de São Paulo, dono de uma revendedora de cigarros, que controla a posição de estoque de cigarros, bem como a emissão de notas, relatórios de vendas

externas, comissão de vendedores, manutenção de caixa, contas a pagar/receber, tabelas de preços e, ainda, o controle de conta bancária. Tudo isso utilizando um MSX, com 64 Kb de memória. Conheço pessoas que, por não terem um PC em casa, desenvolvem seus trabalhos em um MSX, testam e depois o terminam em um PC.

CPU - Então, hoje temos uma viação mais madura do MSX?

Luis Carlos - Sem dúvida alguma, pois o MSX é um ótimo professor. Lamento que nosso país ainda continue atrasado no que se refere ao sistema MSX.

CPU - O que você aconselha ao programador de MSX?

Luis Carlos - Sempre que adquirir um software específico ou não, converse com colegas para saber se determinado tipo de programa satisfaz suas necessidades ou solicite sua "softhouse", para maiores detalhes.

Na parte de programação, tente fazer o possível para que seu programa esteja de acordo com o padrão MSX. Por exemplo, no Aquarela, qualquer operação de entrada ou saída para o disk-drive satisfaz qualquer tipo de usuário, seja ele possuidor de uma interface de drive da Sharp, Microsoft ou DDX. Seguindo esse raciocínio, seu programa obterá sucesso.

CPU - O que você acha de programar para "softhouses"?

Luis Carlos - O primeiro passo que deve ser dado é o de consultar algumas "softhouses", para verificar o que elas têm a oferecer. O programa que você irá desenvolver tem que ter, pelo menos, os seguintes requisitos: ser funcional, inteligente e ter uma apresentação visual semi-profissional, pelo menos.

Se for assinar algum contrato, leia-o antes e pense bem sobre o que leu, pois no meu caso o que aconteceu não foi bem o que eu esperava.

CPU - Você acha que o programa protegido acaba com a pirataria?

Luis Carlos - Pelo contrário, a coisa piora. O respeito pelos programas da Nemesis, por exemplo, chega ao ponto dos disquetes possuírem Boots inteligentes, que não permitem o usuário de ter seu Back Up de segurança.

Por esse motivo, a pirataria em relação a essa empresa é menor. Afirimo isso, me apoiando nas maciças propagandas e também por conhecer muitas pessoas da área.

Alguns usuários que vêm um software travado que impeça a cópia, são ridículos e fazem questão de abrir o softwa-

re, para espalhá-lo por todo o país. Alguns chegam ao ponto de colocarem no próprio programa o seu nome, para dizerem que foram eles que o destravaram.

O usuário hoje dá valor a um bom programa, que tenha apoio da "softhouse", tanto em dicas como em manuais.

CPU - O que você fez ou pretende fazer usando um MSX?

Luis Carlos - O MSX é uma máquina versátil e eficiente, principalmente o MSX 2. Até o momento, além de alguns programas de apoio ao usuário e colegas, desenvolvi o Sistema Gráfico Aquarela, baseado num pontapé inicial de um amigo e na colaboração de idéias. Pretendo, dentro de mais algum tempo, retornar com novidades no setor e, nesse período, pretendo dar o meu apoio a esta revista, que em muito me ajuda.

CPU - No momento, o que você desenvolve?

Luis Carlos - Desenvolvo sistemas comerciais, tanto na linha MSX como na linha PC XT e AT. Troco tecnologia gráfica entre as duas máquinas, no que diz respeito à estética dos menus de controle. Uma das técnicas que costumo utilizar é o recurso de janelas, que dá um toque profissional aos programas e faço questão de fazer igual nas duas máquinas.

CPU - Na empresa onde trabalha, a Cheyenne, você desenvolve algum trabalho à nível de Hardware?

Luis Carlos - O nosso carro-chefe tem sido, até o momento, a Interface Megaram 256K e temos vários outros projetos em estudo.

Achamos que o mercado está bem abastecido e a nossa área, além do desenvolvimento de programas comerciais, também engloba a manutenção de computadores, sejam eles micros, mini ou médios computadores, principalmente a linha MSX e PC.

CPU - O que mais falaria sobre o sistema MSX?

Luis Carlos - Volto a repetir que nosso país está muito atrasado em tecnologia de Informática.

Lá fora, os jovens se divertem com coisas que só vemos em comerciais, como animação gráfica ou músicas digitalizadas, feitas por computadores domésticos modernos. Afinal, até o PC XT 640 Kb já está ultrapassado.

Usuários de computadores são pessoas altamente qualificadas. Podemos lançar programas e periféricos que serão bem aceitos.

OFERTAS IMBATÍVEIS DA PAULISOFT

Conheça as melhores ofertas do mercado.

SOFTWARE

- **AQUARELA:** O mais poderoso editor gráfico nacional. Acompanha disco de apoio com mais de 50 alfabetos, diversas molduras e padrões.
- **FAST COPY:** O copiador mais rápido do mercado. A vergonha dos micros de 16 bits e muitos Kbytes de memória. Comprove.
- **GRAPHIC VIEW:** Genial programa para incrementar suas telas gráficas.
- **MSX TURBO:** Um soft que deixa as rotinas de cálculo de 6 a 20 vezes mais rápidas.
- **EDTRONIC:** Para montagem e impressão de esquemas para projetos eletrônicos.
- **SPRITE MAKER:** Editor de sprites 16x16 com inúmeras funções.
- **TOP CLI:** Um excelente programa de cadastro de clientes. Totalmente elaborado em Pascal, o TOP CLI vai atender todas as suas necessidades!
- **APOIOS AQUARELA:** Kit composto de 4 discos de molduras, 4 discos de alfabetos, 1 disco de shapes e 1 disco de padrões e telas.

Todas as novidades em MSX 1.0 e 2.0
Fazemos troca de drives.

Troque seu drive por um mais moderno de
3 1/2 ou 5 1/4 HD 720Kb.

Transformamos a sua TV em um monitor
RGB. Consulte.

Promoções de disquetes 5 1/4 e 3 1/2.



Quer comprar, vender ou trocar o seu micro? Procure a Paulisoft que aqui você vai encontrar o melhor negócio.

Temos micros da linha MSX, seminovos em excelente estado e com garantia.

Visite nossa loja e comprove

HARDWARE

- **DISK DRIVE** de 5 1/4" de 40 ou 80 trilhas (360 ou 720 Kb) completo com interface fonte e gabinete. Temos também drives de 3 1/2" (720 Kb).
- **MEGARAM-DISK DDX:** Expansão de memória de 256 Kb para jogos megaram e funciona também como um pseudodrive.
- **KIT 2.0 DDX:** Transforme o seu MSX 1.0 para um 2.0 e usufrua de todas as maravilhas de um micro importado.
- **MEGARAM 256 Kb:** Expansão de memória de 256 Kb p/ jogos. OFERTÃO, PREÇO IMBATÍVEL.
- **IMPRESSORA LADY 80:** 100 CPS. Qualidade carta, totalmente gráfica.
- **FILTRO DE LINHA:** Proteja seu equipamento! 3 tomadas.
- **MONITOR VITECH CMX/12** Monocromático, 80 colunas.
- **ARQUIVOS** para 100 discos 5 1/4" com chave, em madeira ou plástico.
- **ARQUIVOS** para discos 3 1/2" em plásticos.
- **MOUSE INPUT:** Acompanha programa gráfico.
- **MULTI-MODEM TM2** Gradiente para comunicações micro a micro.
- **CARTÃO DE 80 COLUNAS** com editor de textos.
- **EXPANSOR DE SLOTS:** com fonte própria. Expande p/ 4 Slots.

PAULISOFT

INFORMÁTICA

R. Cel. Xavier de Toledo, 123 - 3º Andar
CEP 01048 - São Paulo-SP
Caixa Postal 2861 - CEP 01051
Fones: (011)34-5253 E 37-1814

TROCA DE CORRESPONDÊNCIA

Desejo trocar correspondência com usuários do MSX Expert 1.1 e drive 5 1/4".

Maurício dos Santos
Rua Evaraldo Marques da Silva, 137 -
Jardim Aparecida
94800 - Alvorada - RS

I am a 10 years old girl and I have a 6 years old MSX. My trouble is this: I would like to appeal to your readers for any old games that they don't use anymore or needs they might have on MSX 2. I have had MSX for six years and have always had a terrible time in trying to get tapes once I went a full year without getting a new tape as they are not very popular over here. I would be very grateful for any help.

Kellyanna Lynn
178 Ballfield St. - Dannistown
Glasgow G31 1RQ
Scotland UK

Tenho interesse em trocar informações, jogos e programas aplicativos para MSX. Posso um Expert 1.0 e drive de 5 1/4.

Décio Baixo Alvaes
Rua Leopoldo Fraibergar, 21
88160 - Blumens - SC

Troco correspondência com os demais leitores de CPU. Tenho um Expert, drive 5 1/4", gravador e Megaram Disk.

Allessandro da Silva Oliveira
Rua Engenheiro Rabouças, 763 - Caixa
Postal 791
85800 - Cascavel - PR

Sendo possuidor de MSX, drive 5 1/4" e Modem, tenho interesse em trocar informações, programas e dicas com outros usuários.

Tenho esquemas das várias versões, algumas dicas e software para teste do hardware, em listagem, do Multimodem Telcom.

Marcelo Silva
Rua Mucilo Teixeira, 221 ap 202
90080 - Porto Alegre - RS

Troco programas para MSX 2.0, com ou sem Megaram.

Maurício Faris Dome Menzano
Rua Professora Zilda Andrade, 197/103
- Bairro ds Lourdes
29000 - Vitória - ES

SUGESTÕES E DÚVIDAS

Como posso acessar, em Turbo Pascal 3.0 MSX os caracteres (em hexa) 10 a 1B? Já tentei utilizar chr(x) e *x, sem sucesso. Os outros caracteres funcionam normalmente. Existe alguma outra versão de Pascal para MSX?

Quais as versões existentes de Cobol e C para MSX?

Marcos José Pinto
Caixa Postal 91395
25600 - Petrópolis - RJ

Para acessar os caracteres 10H a 1BH ou qualquer caractere abaixo de 1FH, inclusive, basta proceder como em BASIC. Esses são caracteres de controle, sendo necessário informar à BIOS que quere-

mos que sejam impressos e não interpretados. Isso é feito enviando o caractere 01H antes do código adicionado de 40H (64D), ou seja, para imprimir (na tela) o caractere 10H use o seguinte comando PASCAL:

```
write(CHR(1),CHR(16+64)); (* 10H = 64D *)
```

Os compiladores COBOL e C disponíveis para o MSX são os mesmos que estão disponíveis para CPM. Um compilador C muito popular é o Aztec C, disponível em disco.

Inicialmente quero lhes dar os parabéns pela excelente revista que publicam. Seu conteúdo é excepcional. Sou estudante de processamento de dados e muitos colegas meus possuem esta maravilhosa máquina de 8 bits, o MSX, e a todos eles faço questão de apresentar a revista CPU com muito orgulho.

Mas, vamos aos meus problemas:

Aqui em São Paulo a revista apareceu apenas do número 6 em diante e possuo os números 6 e do oito em diante, sendo que me falta o número 7, na qual foi iniciado o projeto MSXDEBUG. Acho o utilitário super interessante, pois além de sua utilidade, ele nos ajuda a desvendar os segredos dessa máquina. Gostaria, então, de poder recebê-la através de reembolso postal.

Digitel o projeto SCREEN IV até a parte que foi publicada no número 10, porém estou enfrentando um sério problema. Não consigo gravá-lo no endereço indicado (&H4100 em diante). O micro acusa

RIOSoft Informática Ltda.
SISTEMA MSX

HARDWARE

- Micro Expert
- Drive DDX 5 1/4 e 3 1/2
- Impressora Lady 80
- Monitores
- Kit 2.0
- Mega-Ram c/Ramdisk
- Kit Turbo (aumenta clock p/5.7 mgh.)
- Modem - Interface
- Placa 80 colunas
- E muito mais.

SOFTWARE

- Nemesis • XSW • Prática • Orionsoft
- Paulsoft • Cibertron • Softnew
- Engesoft • Aleph

E mais, suprlmentos em geral.

Ligue Logo, Enviamos
Para Todo o BRASIL Via Sedex

TEL. (021) 264.3726

RIOSoft INFORMÁTICA LTDA.
R. Condi. de Bonfim, 346 lj. SS-107 - Tijuca
Rio de Janeiro - RJ - 20520 Tel: (021)264-3726

função ilegal. Estou gravando-o em outro endereço, de A100H em diante, mas quando tento executá-lo, através do DOS, a máquina proporciona um KEYOFF, não sai do DOS, trava o teclado e fica acessando o drive direito. Não sei se é por causa do endereço de gravação. Se for, como fazer para gravar no endereço correto, ou seja, de 4100H em diante?

Estou usando um bom monitor para digitar, que transfere os blocos de memória digitados para o endereço correto mas, ao usar o comando BSAVE "SCREEN.COM", &H4100, etc, do Basic, o computador não aceita. O que devo fazer?

E quanto ao problema da execução? Já revisei a digitação e ela está correta. **José Lui Inácio**
Rua Jacinto Lima Santos, 269 - Vila Libaneza
03738 - São Paulo - SP

Observe que o SCREEN IV deve ser digitado utilizando algum utilitário que seja capaz de salvar o programa em disco, sem alterar nem acrescentar nada ao código original. Salvando o código a partir do BASIC, com o comando BSAVE, o mesmo o fica acrescido de 7 BYTES, o que faz com que os desvios e chamadas fiquem deslocadas.

Procure adquirir um utilitário que funcione como indicado. Aliás, o MSXDEBUG é o utilitário que está sendo usado pela revista para a digitação do SCREEN IV.

Caso deseje que efetuem a gravação dos projetos MSXDEBUG e SCREEN

IV, até a parte que foi publicada na revista, envie-nos um disco e a quantidade de Cr\$ 150,00, para cobrir as despesas postais, que lhe devolveremos o disco com os programas gravados.

Estou escrevendo esta carta para saber como terminar com o problema que tenho em relação ao projeto MSXDEBUG.

Digitei o bloco 1 da rotina que implementa o comando DASS, verifiquei a soma e fiz o reconhecimento da rotina, usando o seguinte comando: EXEC 105A 100.

Apareceu o que era esperado, ou seja, a posição da memória (a partir do 100), uma sequência de BYTES e a instrução em Assembly correspondente. Pressionei ENTER e os próximos códigos foram aparecendo, pressionei a barra-de-espaco, houve um CLS, e as próximas 24 instruções foram mostradas. Depois, troquei as teclas de função, como sugerido. Troquei a versão para 1.5. Retornei ao DOS com a nova versão gravada no disco e a executei.

Alé este ponto tudo correu bem. Digitei o comando DASS 100 e DASS 4100 100, sendo que ambas as instruções acusaram erro de comando existente.

Carreguei minha nova versão no endereço 4100H e executei o comando DISP 4D08, encontrando o BSAVE como último comando do MSXDEBUG. Então, escrevi DASS logo após o BSAVE, separando-os com o Byte 00H e depois do DASS escrevi como estava antes, isto é, o BYTE 00H logo após o DASS e depois os BYTES FFH e 1AH. Gravei de novo e executei. Testei

o comando DASS o computador tirou o MSXDEBUG do ar e tornou a voltar ao DOS.

Gostaria que o autor do projeto MSXDEBUG solucionasse o meu problema.

Alexandra Nogueira Catalli
Rua Senador Vargualro, 200/401 - Flamengo
22241 - Rio de Janeiro - RJ

Seu problema pode ser facilmente solucionado. Segundo seu relato, todos os passos foram seguidos corretamente, exceto com relação ao endereço de definição de entrada da rotina. Sem esse detalhe, apesar do comando ser reconhecido, sem apresentar mensagem de erro, o controle do sistema é transferido para algum ponto qualquer da memória.

Observe que a solução está no artifício utilizado pelo leitor para testar a rotina. Verificado seu funcionamento, restava saber se a entrada, além do comando, foi corretamente definida.

Sempre que se pensa em MSX, lembra-se do Japão e da Europa. Porque o MSX não existe nos EUA?

Queria saber como vai o padrão MSX no resto do mundo e acho que deveriam fazer uma comparação entre os micros MSX 2.0, o Amiga 500 e o Atari ST 1040, citando os principais periféricos disponíveis no exterior e os respectivos preços.

Comentem o que ocorre de novo lá fora em termos de MSX, para sabermos o que poderá aparecer aqui.

PHANTOM[®]

I-N-F-O-R-M-A-T-I-C-A

PROMOÇÃO

EXTRAORDINÁRIA !!

EM 3 PAGINAS

SÉRIE OURO

CLASSICOS DO MSX
KONAMIS SPECIAL
20 JOGOS

CR\$ 600,00
DISCO INCLUIDO

SÉRIE

SPELLUNKER - HYDWE
SWEET ACORN -
LAST MISSION
HAPPY FRET - CONFUSED
DISK WARRIOR -
PAPEL PANIC
ZYPPER - ILLUSIONS

CR\$ 600,00
DISCO INCLUIDO

SÉRIE BRONZE

HEDDOX
HORROR
COBRA
QUEST
DUNGEON
COLOSSAL

CR\$ 600,00
DISCO INCLUIDO
SOLICITE CATALOGO
GRÁTIS

ENVIE CHEQUE NOMINAL À H.B. SANTOS - CAIXA POSTAL 1770 - RIO DE JANEIRO RJ CEP 20522

E RECEBA SEUS PROGRAMAS EM TEMPO R E C O R D E

INÉDITO
TAÇA MÁGICA

PENSANDO EM VOCÊ, A PHANTOM INFORMÁTICA ESTÁ LANÇANDO COM EXCLUSIVIDADE, ESTE MARAVILHOSO ADVENTURE QUE JÁ CONQUISTOU O MERCADO DO MSX.

POR APENAS CR\$ 650,00 VOCÊ TAMBÉM PODERÁ DESFRUTAR DESTES FABULOSOS MUNDO QUE JÁ ENCONTAM A TODOS

FAÇA SEU PEDIDO
HOJE MESMO !!

Obs: Disco e manual incluídos no preço.

CARTAS

Teoricamente, é possível a instalação de um winchester no MSX?

Existe algum hardware que torne o MSX compatível com IBM PC? O Apple II plus e o Atari ST 1040 possuem placas para esta finalidade.

Gostaria de saber como posso ligar o meu MSX a um sintetizador (no caso um DX7), que tenha interface MIDI.

Um fato que venho observando é que, apesar de muitas pessoas possuírem drives de 3,5" e a Gradiante ter lançado o seu micro com esse tipo de drive, existem poucos aplicativos que funcionem corretamente nesse "novo" formato. Entre eles, cito o Hello, Graphos 3, Fastcopy, e o Copygts.

Valdir Souza Junior
Rua Abel Capala, 481 - Coqueiros
88080 - Florianópolis - SC

Estamos providenciando uma matéria de comparação entre vários padrões de micros, onde abordaremos as características técnicas de cada padrão e preços de periféricos.

O mercado MSX, lá fora, pelas notícias que têm chegado, indicem que o padrão vai indo bem e que brevemente será lançado o MSX 3.

É possível ligar um winchester no MSX, sendo que lá fora existem interfaces para esse propósito. Para tornar um MSX parecido com um IBM PC ainda não existe nada, mas parece que o MSX 3 trará algumas novidades nesse sentido.

Para ligar um MSX a um sintetizador dotado de MIDI, basta colocar uma inter-

face MIDI no seu MSX. Já existe no Brasil esse tipo de interface e para o MSX, fabricada pela Blump Robótica, empresa de São Paulo.

A utilização de drives de 3,5" está se tornando cada vez comum e as softhouses devem começar a adaptar seus programas para funcionarem também neste tipo de equipamento, pois a demanda será cada vez maior.

Quando tento carregar o jogo Robocop em meu micro Expert Plus, com drive de 5 1/4 e interface DDX última versão, após o programa solicitar que o drive seja ligado, nada mais acontece e nem mesmo o drive é acionado.

Marco Antonio
Rua 24 de Outubro, 24
07060 - São Paulo - SP

A cópia do jogo que possui está com defeito, pois o jogo Robocop roda nos novos micros da Gradiante. Entre em contato com a softhouse que lhe vendeu o programa e solicite a troca de sua cópia por uma que funcione.

Li o artigo e respeito da Megaram e gostaria de obter algumas informações. Comprei uma Megaram da marca Cheyenne e alguns jogos, como Nemesis I e F1 Spirit não rodam.

Já troquei três vezes e o problema não foi solucionado. Um colega meu emprestou-me a sua Megaram, da mesma marca, e funcionou perfeitamente com todos os jogos.

Gostaria de saber qual o comando que devo usar no Cobol para limpar a tela, pois utilizei o comando ERASE do PC e não funcionou.

Tenho interesse em trocar correspondência com os demais leitores de CPU.
Ivam Andricholli
R. Gen C. Lobo Botelho, 92 - Vila Maria
02169 - São Paulo - SP

Acredito que o problema que está tendo com a sua Megaram só pode ser resolvido com a ajuda do fabricante. Entre em contato com ele e solicite que ele cumpra com suas obrigações.

Estamos publicando uma série de artigos sobre a linguagem Cobol, que irão lhe ser úteis, não só para a dúvida que nos apresentou como para outras que irá ter quando começar a utilizar a linguagem Cobol no MSX.

Gostaria que falassem um pouco sobre o comando CALL. Para que serve, como se usa, etc. Também poderiam publicar alguma matéria sobre o DOS e seus recursos, pois tenho muitas dúvidas em relação ao seu uso.

Quem gostar de jogos do tipo adventure, como eu, entre em contato, para que possamos trocar maiores informações.

Rodrigo M. Velledão
Av. 9 Parreiras, 74/304
24230 - Niterói - RJ

DICAS

Primeiramente, queria parabéns-las

TUDO PARA MSX

HARDWARES

ORIVES DDX - MEGARAM DISK
MODEM TELCOM - IMPRESSORA
LADY 80 - MONITORES
EXPANSOR DE SLOTS - KIT
TRANSFORMAÇÃO 2.0 -
INSTALADO EM 24 HORAS.
MEGARAM DISK 256 KB -
MEGARAM DISK 512 KB
MEGARAM DISK 768 KB

SUPRIMENTOS

DISKETES NASHUA 5 1/4
FORMULÁRIO 80 - LIVROS

SOFTS

JOGOS E APLICATIVOS.
O MAIOR ACERVO NO BRASIL.
SEMPRE COM AS ÚLTIMAS
NOVIDADES.



MSX-SOFT SUL INFORMÁTICA

PACOTÃO JOGOS

(100 JOGOS + 5 APLICATIVOS)
+ 10 DISCOS)

MINI PACOTÃO

(50 JOGOS + 5 DISCOS)

SOLICITE NOSSO
CATÁLOGO COMPLETO
INTEIRAMENTE GRÁTIS.

AV. 7 DE SETEMBRO, 3146 LOJA 20 - TEL. (041) 232-0399 - CURITIBA - PARANÁ - CEP 00230.
CAIXA POSTAL 5514 (041) 232-0453

pela revista que editam

Eu e meus amigos temos um MSX Clube, e Mirage Software, e gostaria de entrar em contato com outros usuários de MSX.

Gostaria de saber porque jogos como Robocop, Double Dragon e Thunder Blade não rodam num Expert Plus.

Aproveito para enviar algumas dicas

Para desativar o comando LIST, digite POKE &hFF89,&hE1

Para desativar o CONTROL+STOP, digite POKE &hFFB1,0

No jogo TETRIS, para entrar no modo de demonstração com música, após carregar o jogo, pressione o cursor para cima e a barra de espaço.

Fernando M Hermascke

Av. Trompowsky, 50/23 - Ed. Fernanda 88015 - Florianópolis - SC

Envio algumas dicas, para que outros usuários também possam terminar os jogos.

F1 SPIRIT - Senha: Usar a opção "COMMAND" e vá para a opção "INPUT PASSWORD", entrando com a seguinte senha:

NGLJDDILEBFLKJEIAPLIBED.

Com essa senha o jogo já começa com todas as pistas disponíveis e, caso você vença a última pista de F1, você irá entrar direto no "MEMORIAL OF FORMULA 1".

LA HERANCIA - Senha: OLAAGAKA, que serve para qualquer fase.

PARODIUS - Todas as armas - Tecle

<F1> e digite ZENBU, seguido de <RETURN>

GAME OVER 2 - Senha - Digite 65535 para iniciar o jogo.

RISE OUT - Mais vidas - tecla <CONTROL, <SHIFT> e 2

METAL GEAR - Ao iniciar, tecla <F1> e entre com uma das duas senhas a seguir: DS4 para começar com 4 estrelas ou HIRAKE GOMA para começar com 8 cartões.

Cerlos Henrique Pessoa de Menazes e Silva

Rua Odete Oliveira Lacourt, 1226/203

Jardim da Panhe

29060 - Vitória - ES

ELITE

Possuo uma gravação do jogo Elite com cerca de 2 milhões de créditos, sendo que o piloto está na posição de COM-PETENT e a nave com uma série de equipamentos

Rafael Stoll Martins Mechedo

Rua Huet Bacalar, 42 - Jardim Seberá

91300 - Porto Alegre - RS

LA HERANCIA

Na edição número 13 foi publicado uma matéria sobre o jogo "La Herancia", por Leonardo Letelier.

Pelo artigo, na fase I, seria suicídio entrarmos no táxi sem o passaporte.

Mesmo se entrarmos no táxi sem o passaporte e, na fase II dermos dinheiro

para o mendigo, este nos dará nosso passaporte

Na fase II, temos que entrar no ônibus número 9, mas tem que ser o segundo ônibus número 9.

Ricardo Macalis

Av. Oswaldo Cruz, 199/140S - Flamengo 22250 - Rio de Janeiro - RJ

OPINIÃO

Gostaria de manifestar meu apoio ao leitor Fernando Barros Maylinch, cuja carta foi publicada em CPU número 14

O MSX 2+ é muito mais barato que o Amiga, além de ter algumas vantagens, como 14 canais de som, contra os 4 do Amiga, 19268 cores contra as 4096 do Amiga. O MSX é o micro mais vendido e tem o maior número de unidades instaladas no país líder na economia, o Japão. Se não há MSX nos EUA é porque eles não querem mais artigos japoneses atrapalhando o decadente mercado deles que, aliás, já está repleto de marcas japonesas assumindo o primeiro lugar em vendas.

O dia em que as maravilhosas marcas japonesas invadirem o Brasil, muitas marcas nacionais, que faltam com o apoio e respeito ao usuário, terão que melhorar muito.

Eduardo Loos

Calce Postal 78

88350 - Brusque - SC

STAR

games

FAÇA SEU PEDIDO HOJE MESMO!!!

**PEÇA SEU
CATÁLOGO
GRÁTIS**

**BATMAN II
KE RULLEN
GHOSTBUSTER II
XH-63 PATROL**

CR\$ 650,00

**SHINOBI
GEMINI WING
VICÁRIO TENNIS
TENSION**

CR\$ 650,00

**WINTER GAMES
EDITION
CHASE HQ
HYPERTRONIC
TALEF**

CR\$ 650,00

NUNCA FOI TÃO FÁCIL COMPRAR !!!

A STAR GAMES possui um acervo contendo a coleção completa de todos os programas para o seu MSX. São mais de 3000 títulos.

Nossa gravação além de ser garantida é realizada nos mais modernos equipamentos existentes no mercado

Você só tem a ganhar. Não cobramos diques nem despesas postais.

E seu pedido será atendido no menor espaço de tempo possível.

Neste mês de lançamento, estamos promovendo uma sensacional promoção para todos os leitores da REVISTA CPU.

Na compra de 03 pacotes que estamos anunciando, você terá 30% de desconto

Mas atenção: esta promoção só é válida até o final de nossos estoques

Faça seu pedido através de cheque nominal à M. Barros — Cx. Postal 4546 Rio de Janeiro - RJ - CEP: 20001

POR DENTRO DA INTERFACE DE DRIVE

PARTE III

Júlio Veloso

ERRATAS

No artigo publicado anteriormente, houve um erro no programa EXAFAT. Pelo fato de tal erro ser aparentemente imperceptível (pois somente em alguns tipos de FAT ele é notado), não pude detectá-lo na época da elaboração da matéria. Trago aqui as modificações que devem ser feitas para solucionar o problema (listagem 6).

Também no número anterior dois pequenos erros foram notados na página 10, onde aparece o resultado da compactação — falta um byte 00 no endereço 11. Esse erro me influenciou na hora de contar o número de bytes economizados, que na verdade são 4 em vez de 3 bytes.

A expressão para se encontrar o endereço de uma chave qualquer pode ser reduzida matematicamente para $(4 \cdot N - 3)$. Tal procedimento, contudo, não é aconselhável. Caso se queira uma flexibilização no tamanho dos registros, poderíamos escrever a expressão como $((N-1) \cdot R + 1)$, onde R é o tamanho físico da cada registro.

Na primeira parte da série destes artigos, o parâmetro de entrada C para a rotina PHYDID saiu como $C = 1111$ tTOF b, pois eu não sabia da existência de drives com formatações do tipo 8 setores/trilhas e que utilizam a mesma rotina.

O parâmetro, na verdade, ficaria da seguinte forma:

C — 1111 tTOF B sendo:
S — 0 - 9 setores/trilha
1 — 8 setores/trilha

Deste modo, a rotina fica generalizada para todos os tipos de drives existentes, embora os que utilizam 8 setores/trilhas não sejam utilizados no MSX.

INTRODUÇÃO

O resultado do trabalho de "Debugação" ao qual me referi no artigo passado, resultou no surgimento de informações importantes, como as variáveis da interface e a solução de alguns de seus "bugs".

No trabalho de identificação das variáveis, contei com a ajuda de meu colega Marcelo Temer. Caso outros leitores disponham de outras variáveis que não estejam publicadas neste artigo, envie para a redação de CPU, para que possamos complementar a tabela.

No artigo anterior desta série, fiz um anúncio sucinto informando que mostraria duas outras importantes rotinas sobre Drive. São elas: SAVE e LOAD, que vêm a ser as rotinas de gravação e carregamento de arquivos do disco. Neste artigo só apresentarei as rotinas de carregamento, deixando as de gravação para depois.

A RESPEITO DA EXAFAT

A versão publicada no número anterior é para os usuários que utilizam o cartão de 60 colunas. A listagem em Basic desse número destina-se aos usuários que ainda não trabalham com este periférico.

Para a digitação, a parte em Assembly é idêntica ao do número anterior, sendo que só a parte escrita em Basic é que necessita ser alterada, conforme a listagem é publicada, a partir da linha 1000.

A linha 1590 da listagem é responsável pelo help de tela. Por ser a tela pequena, os dados de alguns arquivos não podem ser impressos por inteiro. Por isto, caso algum leitor não queira este help, bas-

ta retirar esta linha do programa, sem se preocupar que ocorra algum problema.

Para executar o programa EXAFAT, deve-se executar o comando RUN 1000 e, para testar o seu funcionamento (verificar se o conteúdo dos clusters mostrados corresponde com o que foi gravado), basta executar o programa que saiu antes da listagem do EXAFAT. Para isto digite o comando RUN.

Para que o programa teste o EXAFAT publicado no artigo anterior funcione para usuários que não possuem a placa, basta modificar a linha 180 para: 180 FDR 1 = 1 to 8.

VARIÁVEIS DO BDOS

Neste artigo se encontra uma tabela de variáveis, a tabela 1, resultado do trabalho de debug da interface. Não achei interessante publicar o funcionamento e os parâmetros de entrada e saída da BDOS, bem como as variáveis ligadas ao processo de leitura e gravação dos arquivos, pois estou fazendo todo o trabalho de construção da simulação do BDOS. Junto às variáveis, temos alguns endereços de rotinas úteis ao usuário.

Não foi possível identificar todas as variáveis e rotinas do BDOS, mas as importantes estão descritas.

No quadro, existem vários termos que, por serem muito específicos, podem gerar alguma dificuldade de interpretação por parte do leitor. A estrutura destes termos vem a seguir:

— Cada disco tem sua DBP (Disc Bloc Parameter). Se você tem dois drives, terá um DBP para o drive A e outro para o drive B, mostrando as características ou parâmetros de acesso deste disco. Neste artigo, trago a estrutura do DBP (tabela 2).

Gaúcho compra o MSX na Digimer.

MSX

REVENDEDOR AUTORIZADO DDV.

COMPLETA LINHA HP

MODEM - MOUSE - DRIVERS - MONITORES.

CONHEÇA AS OFERTAS SEMANAIS.



Digimer

Rua Cel. Vicente, 459 - Centro
Porto Alegre - RS - CEP 90.030
Fone: (0512) 26-4395

! Endereço	! Descrição da Variável ou rotina	!
!0001 / 0002	! Endereço da rotina que chama o DOS	!
!0006 / 0007	! Endereço da rotina que chama as rotinas do BDOS	!
!0031 / 0002	! Endereço do RST 30h para chamar rotinas de outros Slot's	!
!C200	! Entrada do DOS	!
!D60A / D70A	! Buffer de teclado usado no DOS	!
!D713	! Indica ao DOS que existe um arquivo na memória	!
!D714	! Indica que o DOS está na memória	!
!D717 / D71B	! DMA	!
!D71B / D71C	! Endereço da entrada do DOS	!
!D71D	! Flag para indicar ao DOS arquivo Batch em processamento	!
!D93E á D963	! FCB usado para carregar programas do disco no DOS	!
!D940 á DA33	! Área de mensagens de erro	!
!DA34 á DA70	! Tabela de endereços para as rotinas do BDOS	!
!DC66 á DC8B	! FCB para carregamento do SOLXDOS	!
!DF94 á F194	! buffer's de disco e DPB	!
!F195 á F1A9	! DPB drive A	!
!F1AA á F1BE	! DPB drive B	!
!F1BF	! Delay drive geral (120 á 0)	!
!F1C0	! Delay drive A (60 á 0)	!
!F1C1	! Delay drive B (60 á 0)	!
!F1C2	! Nº do último drive usado	!
!F1C3	! área livre	!
!F1C4	! área livre	!
!F1C5	! área livre	!
!F1C6	! área livre	!
!F1C7	! área livre	!
!F1CB	! Número de drives conectado	!
!F1C9 á F1DB	! Parte da rotina de impressão	!
!F1D9 á F1E1	! Rotina de cópia de bloco	!
!F1E2 á F1E7	! Rotina de chamada do DOS	!
!F1EB á F1F3	! Rotina de chamada do conteúdo de HL	!
!F1F7 á F209	! Tabela de periféricos para file-name	!
!F23B	! Eco para impressora (0- não faz eco / 1- faz eco)	!
!F23D / F23E	! Endereço do DMA	!
!F243 / F244	! Início da área do DPB	!
!F247	! Número de drives ativos do sistema	!
!F24B	! Dia	!
!F249	! Mes	!
!F24A	! Ano (+ 19B0)	!
!F24F á F266	! Ganchos Nº 1 (para 21 rotinas)	!
!F267 / F26B	! Mapa de locação (FAT)	!
!F26A / F26B	! Mapa de locação (FAT)	!
!F2AF	! Uso da rotina 2 (Envia um caracter ao console)	!
!F2B9 á F2C3	! Nome do arquivo	!
!F2C4	! Drive origem	!
!F2C5 á F2CF	! Nome novo	!
!F2D0	! Drive destino	!
!F2D1 á D2DB	! Nome antigo	!
!F304 / F305	! Endereço do stack	!
!F306	! Slot da interface	!
!F307 / F30B	! Endereço do FCB para a rotina 12 h	!
!F309 / F30A	! DPB Default	!
!F323 / F324	! Endereço do apontador para a rotina de erro	!
!F325 / F326	! Endereço do apontador para a rotina de fim de arquivo BATCH	!

TABELA 1 — Variáveis a rotinas ligadas ao BDOS

+ Endereço	+ Descrição da Variável ou rotina
!F327 á F32B	Gancho da rotina BDOS 3
!F32C á F330	Gancho da rotina BDOS 4
!F331 á F335	Gancho da rotina inicialização BDOS
!F336	IOBYTE controle (3: CTRL + STOP, FF: IOBYTE cheio, 00: IOBYTE vazio)
!F337	byte lido do console
!F341	Número do slot da Página 0 - RAM
!F342	Número do slot da Página 1 - RAM
!F343	Número do slot da Página 2 - RAM
!F344	Número do slot da Página 3 - RAM
!F346	Indica se o DOS foi carregado antes do BASIC DE DISCO (FF h)
!F347	Número de drives físicos do sistema («control» na partida)
!F348	Indica em qual slot a interface de drive está conectada
!F349 / F34A	Endereço da FAT
!F34B / F34C	Endereço de uma área de variáveis
!F34D / F34E	Endereço da FAT
!F351 / F352	Endereço do buffer de setores
!F353 / F354	Endereço de uma rotina em L.M.
!F355 á F364	F195/F1AA/0000/0000/0000/0000/0000 - Vetores dos DPB's
!F365 á F367	Rotina que lê a porta (AB)
!F368 á F36A	Rotina que habilita BDOS na página 1 (end: 4000h)
!F36B á F36D	Rotina que habilita RAM na página 1 (end: 4000h)
!F36E á F370	LDIR Página 1 da ram
!F371 á F373	chama rotina BDOS 3
!F374 á F376	chama rotina BDOS 4
!F377 á F379	JP 0
!F37A á F37C	JP 0
!F37D á F37F	chama rotina que chama o BDOS
!F3B0 á F3B2	pega dado da memória = D: porta de memória E: valor lido
!F3B5 á F3B7	escreve dado na memória = E: valor D: porta de memória
!F3BC á F3BE	chama o endereço em IX

— A partir do endereço de memória F355H até F364H, se encontram 8 vetores que servem para indicar os DPB's dos discos dos drives conectados. Caso se queira saber onde começa o DPB do drive A, devemos verificar os conteúdos dos endereços F355H e F356H, montando um endereço. Para o drive B, temos os endereços F357H e F358H, e assim sucessivamente.

— DMA significa, como foi dito no primeiro artigo desta série, Disc Memory Address, e é o ponteiro onde o BDOS colocará o bloco a ser lido ou onde deverá ter o bloco para gravação.

— De F1BFH a F1C1H encontramos os Delays, ou seja, o tempo gasto, usado

pela rotina de interrupt, até fazer parar o drive por completo.

ERROS DO BDOS

Um dos erros que notei refere-se à volta ao DOS. Esta operação atualiza um conjunto de variáveis e, ao fazer isto, altera também a FAT. Quando há uma troca de disco e não se avisa ao DOS que houve esta troca, este grava a FAT antiga em cima da nova.

Para solucionar este problema, encontramos uma rotina dentro da rotina de 'boot' do DOS, que faz a alteração de al-

gumas variáveis, impedindo que essa atualização seja feita e que uma troca de disco não resulte na perda de sua FAT. A rotina tem o nome de ALTVAR e deve ser incluída antes de chamar o DOS (ver listagem 4).

Outro grande problema do BDOS (da interface Microsol) é o tratamento de erro. Não chega bem a ser um erro, mas uma maneira que não considere certa de tratar o problema, pois impede que programas que trabalhem com a tela cheia processem este erro de uma forma controlada, resultando em uma tela borrada e sem controle.

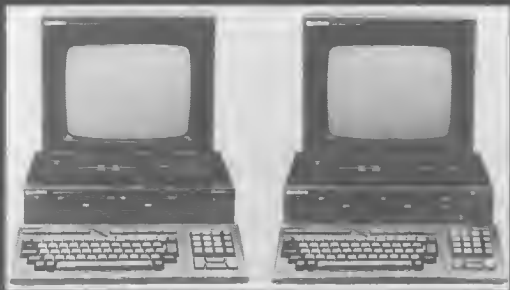
A solução para este problema foi encontrada também durante o 'debugagem-

ARE YOU LOOKING FOR AN MSX 2 CLUB ? WITHOUT MESS! ARE YOU TIRED WITH THOSE 171 SOFTWARE LTDA ?

IF YOU ARE A MSX 2 USER, LIKE ME, AND ARE LOOKING FOR SOMETHING DIFFERENT WRITE FOR ME NOW! I HAVE ALL MSX TITLES IN THE WORLD WITH ALL 64 K PROGRAMS, ALL MEGAROM ALL 2DD PROGRAMS AND ALL MEMORY MAPPER TITLES YOU WANT. INCLUDE THE MEMORY MAPPER 256 K RAM CARTRIDGE FOR YOU WITH THE BEST PRICE IN THE WORLD! DON'T LOSE MORE TIME, MAKE YOUR MSX 2 HAPPY NOW! AMIGA USERS ARE WELCOME TOO, BUT I DON'T HAVE ALL AMIGA TITLES, ONLY THE BEST GAMES. WRITE TO: **50'S CLUB FOR PH.GAMA-CX, POSTAL 94368-CEP 25800-TRES RIOS-R.J.**

*TRADUCAO CLUBE DE MSX 2 SEM LERO LERD, BLA BLA BLA - NAO PERCA! - GRUPO FECHADO - TRATAMENTO PESSOAL - UNICO DO GENERO NO BRASIL

PLACE TECH



SEMPRE NOVIDADES

VENDAS DE:

MICROS NOVOS
E USADOS

DRIVES 3 1/2
E 5 1/4

MEGARAM
E PERIFÉRICOS

LANÇAMENTOS

NOTE BOOK

O primeiro e único Editor de Manuais, Receitas e Dicas. Fácil utilização.

Impressão padronizada para encadernação.

Na compra você ganha 1 disco com dicas de jogos para uso no NOTE BOOK

Preço de lançamento: Cr\$ 1.100,00

MEGARAM PLAYCON

VERIFIQUE ALGUMAS VANTAGENS

- Ampliar a memória de seu micro em mais 256 kbytes, com o programa HARDISK.

- Efetuar cópias de um disco 5 1/4 com apenas duas trocas de discos.

- Efetuar cópias de um disco 3 1/2 com apenas quatro trocas de discos.

- Funciona em todos os micros (Expert e Hotbit).

- Na compra de uma megaram PLAYCON, você ganha inteiramente grátis dois programas que são:

MEGACOPY - copiador ultra rápido para uso com megaram PLAYCON.

HARDISK - transforma sua megaram em megaram disk.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE MICROS E DRIVES PADRÃO MSX

PLACE TECH COMP. LTDA.

Rua Domingos de Moraes, 1786 - Cj. 4

CEP 04010 - São Paulo-SP

Telefone: (011)575-3087

to' da interface. O BDOS utiliza a variável F323H como um ponteiro para um vetor que indica a rotina que trata este erro, utilizando para todos os erros fatais uma frase que instrui o usuário sobre como proceder para abortar, repetir ou ignorar uma operação.

Essa variável, se alterada para #72AE, faz o procedimento de erro funcionar no Basic. Caso se queira alterar para uma rotina própria, é só estudar a rotina genérica (listagem 3) e encaixar a sua.

AS ROTINAS DE CARREGAMENTO DE ARQUIVO

Como o próprio título diz, essas são as rotinas de auxílio no carregamento de um arquivo do disco, que utilizam as rotinas publicadas no número anterior e que fazem a tradução da FAT (SQCONV) e a rotina de carregamento de setor (PHYDIO).

Junto a elas são publicadas outras rotinas de apoio que simulam as rotinas do BDOS. Elas são similares para se manter um padrão com os programas já feitos.

A única modificação que deve ser feita para se utilizar a rotina LOAD, como se fosse para o BDOS convencional, é trocar a linha

LD DE,(TAMSET), por LD DE,#80

pois o BDOS convencional utiliza um buffer de tamanho de 128 bytes, em vez de um cluster que tem o tamanho usado na rotina READ.

As rotinas READ, OPEN e ADMA devem ser modificadas pelas micro rotinas dispostas na listagem 1.

Não adiantaria simular o BDOS se não criássemos melhorias. Estas são: interpretação da FAT uma vez apenas, verificação e gravação do atributo de um arquivo, possibilidade de criar labels (rótulo de disco), obtenção do cluster atual, a movimentação desse pelo arquivo, etc.

A respeito do FCB e tratamento de arquivos das rotinas de simulação, temos:

— o FCB é diferente do utilizado pelo BDOS convencional, pois utiliza os 25 bytes de espaço livre depois do nome de forma diferente;

— é possível abrir e ter um controle de vários arquivos ao mesmo tempo (o número varia de acordo com a saturação do diretório);

— existe um controle interno para verificação do atributo de arquivo. A saída no registrador 'A' da rotina READ e OPEN se refere a este atributo.

!Pos	! Descrição	!
!00	! N° do drive (0=A,1=B,2=C etc)	!
!01	! Formatação (F8/F9/FA/FB/FC/FD/FE/FF)	!
!02/03	! Bytes por setor	!
!04	! (0F h)	!
!05	! Número de drives físicos da interface	!
!06	! Entradas no diretório (0-64 / 1-112)	!
!07	! Setores por cluster	!
!08/09	! Setor inicial do disco (local da FAT)	!
!10	! Número de FAT's	!
!11	! Entradas no diretório	!
!12/13	! Início da área livre (setor)	!
!14/15	! Cluster's utilizáveis	!
!16	! Setores por FAT	!
!17/18	! Início do diretório (setor)	!
!19/20	! Endereço da FAT (na área de variáveis)	!

TABELA 2 — DPB (Disc Parameter Block)

```

OPEN      : PUSH DE
           : LD C,#F
           : CALL BDOS
           : DEC A
           : CCF
           : POP DE
           : RET

```

```

READ      : PUSH HL
           : PUSH DE
           : PUSH BC
           : LD C,#14
           : CALL BDOS
           : POP BC
           : POP DE
           : POP HL
           : DEC A
           : CCF
           : RET

```

```

ADMA      : LD C,#1A
           : CALL BDOS
           : RET

```

```

ROT1      : JP STCONV
ROT2      : XOR A
           : JP TRQDSC
ROT3      : JP SOCONV
ROT4      : JP MNTDIR
ROT5      : JP ERRMAP
ROT6      : JP CACFAT
ROT7      : JP ATLMAP
ROT8      : JP SAVFAT
ROT9      : JP CRVNUM

```

```

TAB1      : DEFW BUFGPM
TAB2      : DEFW BUFDIR
TAB3      : DEFW DIRET
TAB4      : DEFW BUFMAP
TAB5      : DEFW BAKFAT

```

```

ROT10     : JP LOAD
ROT11     : JP OPEN
ROT12     : JP READ
ROT13     : JP CPESC
ROT14     : JP ADMA
ROT15     : JP AVCSEQ
ROT16     : JP RETSEO
ROT17     : JP MSTCLR
ROT18     : JP MSTTAM
ROT19     : JP MSTDAT

```

LISTAGEM 1 — Micro-rotinas para leitura de arquivos pelo BDOS convencional

LISTAGEM 2 — Alteração da tabela de JUMPS

PROGRAMAS PROFISSIONAIS PARA MSX

MSX:

Supershapes 1, 2 e 3 100 ilustrações cada, para gráficos III e Page Maker - 148 BN's cada.

Completabilidade profissional completa em 8 Base II - 100 BN's.

Super Conversor de Arquivos Basic - 8 Base II, 8 Base II - Basic - 20 BN's.

Control de estoque profissional em 8 Base II - 50 BN's.

E.V.A. - Editor de vinhetas animadas - 25 BN's.

L.S.O. - Letter Special Designers - 15 BN's.

MSX - Doe Tools I e II - 13 BN's cada.

PRONTA REMESSA PARA TODO O BRASIL

MSX - Hello! - 20 BN's.

MSX Hardcopy - 16 BN's.

Mala Direta Profissional - 38 BN's.

MSX Chart - 21 BN's.

MSX Portfolio - 27 BN's.

MSX Special Text - 24 BN's.

MSX Page Maker I.4 - 24 BN's.

MSX Page Maker Kit - Page Maker com Aces - 81 BN's.

MSX Top Cad - 38 BN's.

BOOK FILE - CADASTRO DE LIVROS

VIDEO FILE - CADASTRO DE FITAS DE VIDEO

20 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

30 BN's

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRÁTIS

Pedidos através de cheque nominal ou vale postal &

NEWDATA INFORMÁTICA E SISTEMAS LTDA.

Caixa Postal 1048 - Rua José Benício 187 - Campo Grande - M.S. CEP. 79.085

O SEU TALENTO É UM BEM PRECIOSO

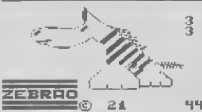
O SEU TEMPO TAMBÉM

TRANSPOSER ©



**TRANSPONHA
A BARREIRA**

O TRANSPOSER é a arma que quebra a barreira existente entre os vários Editores Gráficos disponíveis. Com ele, uma tela criada dentro de um editor poderá ser lida e trabalhada por outro ou ainda, por um terceiro, etc... Desse modo, aproveita-se ao máximo, o que cada editor gráfico tem de melhor a oferecer.



CRIAÇÃO
Francisco A.T.C. de Freitas

LOGO SOFT HOME SYSTEMS

Escolha os seus números preferidos e deixe a matemática por conta do ZEBRÃO que disto ele entende. Você obterá em instantes, na impressora ou na tela, a relação completa dos cartões necessários para cobrir o seu jogo da Sena ou da Loto.

Distribuição



Não perca tempo.
Não gaste rotação.
Vá direto a Ectron.

Você encontra tudo em Hardware.

- Modem
- Kit para Drive
- Monitores de Vídeo
- Computador Plus
- Normalização para 2.0
- Megaram disk e normal
- Formulário contínuo
- Fitas para impressora

Telcon

DDX

MVG

Gradiente

IOX

Diversas

- Disquetes de 3 1/2 e 5 1/4
- Porta disquetes

Você encontra tudo em Software.

- Programas para MSX normal
- Programas para DD-Plus e Plus
- Programas para 2.0

**TEMOS O CATÁLOGO COMPLETO
COM PROGRAMAS E JOGOS**

ECTRON ELETRÔNICA LTDA
R. Leite de Moraes, 131 - Santana
SÃO PAULO - SP - CEP 02098
(Caixa Postal 12005)
Fone (011)290-7266

MSX

ROTINA DE TRATAMENTO DE ERROS FATAIS

Ponto de Entrada: 1º elemento (endereço) da tabela de endereçada por #F323

Entrada: C - tipo de erro: 0 - Erro de proteção
 2 - Drive inativo
 bit 0: 1- Erro de escrita, 0- Erro de leitura
 A - drive onde ocorreu o erro

Saida: C - Opção do usuário: 0 - Ignorar,
 1 - Tentar de novo,
 2 - Abortar

```

ROTERR:ADD A,"A" ; >coloca nas frases o drive onde ocorreu o erro (X:)
LD (ERRM1+28),A
LD (ERRM4+27),A
LD (ERRM5+8),A
LD A,C
AND #FE ; > mascara para isolar os bit's de 1 à 7 do acumulador
OR A ; > testa se é zero para erro de proteção
LD DE,ERRM4
JR Z,ROTE02
CP #02 ; > testa se é um para erro de drive inativo
LD DE,ERRM5
JR Z,ROTE02
LD HL,ERRM2 ; > HL para erro de LEITURA
BIT 0,C ; > testa bit 0 para ver se é erro de leitura
LD 8C,8
JR NZ,ROTE01
LD HL,ERRM3 ; > altera HL caso seja erro de GRAVAÇÃO
ROTE01 LD DE,ERRM1+10
LDIR ; > transfere a palavra 'LEITURA' ou 'GRAVAÇÃO'
LD DE,ERRM1 ; > início do erro de leitura ou gravação
ROTE02 CALL #F1C9 ; > imprime o erro ocorrido
ROTE03 LD DE,ERRM6
CALL #F1C9 ; > imprime as opções para o usuário
CALL #5445 ; > rotina de teclado
PUSH AF
CALL #5183 ; > rotina que imprime a tecla precionada (CHPUT)
POP AF
AND #5F ; > converte minúscula em maiúscula
LD C,0 ; > atribui C=0 p/ "I", C=1 p/ "T" e C=2 p/ "A" dependen-
CP "I" ; > da tecla precionada.
RET Z
INC C
CP "T"
RET Z
INC C
CP "A"
RET Z
JR ROTE03

ERRM1 :EQU #D940 ; ' Erro de GRAVAÇÃO no drive X:'
ERRM2 :EQU #D95F ; 'GRAVAÇÃO'
ERRM3 :EQU #D967 ; 'LEITURA '
ERRM4 :EQU #D96F ; ' Disco protegido no drive X:'
ERRM5 :EQU #D98D ; ' Drive X: inativo'
ERRM6 :EQU #D9A0 ; '{A}boortar, {I}gnorar ou {T}entar de novo'
  
```

Neste número apresento 9 destas rotinas, que funcionam da seguinte forma.

LOAD — carrega um arquivo na memória

Entrada:

DE — endereço do FCB

HL — endereço inicial

Saída:

NC — arquivo lido

C — erro de leitura

OPEN — abre um arquivo para leitura — similar ao BDOS

Entrada:

DE — Endereço do FCB

Saída:

NC — arquivo aberto

C — erro de operação

A — FF : sem entrada

FE : sem FAT

02 : arquivo protegido (por atributo)

00 : operação ok

READ — lê um cluster do arquivo aberto (similar ao BDOS).

Entrada:

DE — endereço do FCB

Saída:

NC — cluster lido

C — erro de leitura

A — FF : erro de leitura

02 : arquivo protegido (por atributo)

01 : fim do arquivo

00 : operação ok

CPESC — compara a tecla ESC para interromper a leitura do arquivo.

Saída:

F : NC : ESC pressionado

C : ESC não pressionado

ADMA — ajusta DMA (Disc Memory Address) — similar ao BDOS

Entrada:

DE — endereço de memória do buffer usado para transferir dados da memória para o disco e vice-versa

AVCSEQ — avança um cluster no ponteiro de arquivo

Entrada:

DE — endereço do FCB

Saída:

Flag Z — fim do arquivo

Flag NZ — operação ok

RETSEQ — retorna um cluster no ponteiro de arquivo

```
ALTVAR : LD HL, #F355
         LD A, (#F347)
```

```
ALTVO1 : LD E, (HL)
         INC HL
         LD D, (HL)
         INC HL
         PUSH HL
         PUSH DE
         POP IX
         LD H, (IX + #14)
         LD L, (IX + #13)
         DEC HL
         LD (HL), 0
         POP HL
         DEC A
         JR NZ, ALTVO1
         RET
```

LISTAGEM 4 — Rotina para solução do erro de retorno ao DOS

Entrada:

DE — endereço do FCB

Saída:

Flag Z — fim do arquivo

Flag NZ — operação ok

MSTCLR — mostra o número do cluster final

Entrada:

DE — endereço do FCB

Saída:

HL — valor do cluster atual

MSTTAM — mostra o tamanho do arquivo aberto (similar ao BDOS)

Entrada:

DE — endereço do FCB

Saída:

HL DE — tamanho do arquivo

MSTDAT — mostra a data do arquivo aberto (similar ao BDOS)

Entrada:

DE — endereço do FCB

Saída:

HL — data codificada

Para que as novas rotinas funcionem adequadamente, inclua-as na listagem 5 deste artigo depois da listagem 3 (fonte do assembler) do número anterior do número anterior, alterando também a tabela de jumps, conforme a listagem 2.

Nos próximos números, descreverei o processo de gravação de arquivos e o restante da simulação do BDOS, incluindo as novas rotinas de atributo, label, subroutines, etc.

SUPRIMENTOS

PARA

INFORMÁTICA, FAX E TELEX

• FORMULÁRIOS AGAPRINT

• FITAS PARA IMPRESSORA

• ETIQUETAS

DMK
Datamak

Rua Senador Pompeu, 140/142
Tel.: 233-4796
BIP: 266-4545 Código 453L

DIVISÃO DE MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Mais do que nunca, hoje é importante cuidar bem de seus equipamentos. Por isso a **DATAMAK**, atenta às necessidades de seus clientes, também dilatou os prazos de pagamentos para manutenção e assistência técnica em micro, drives e impressoras.

```

LOAD :PUSH DE ; << LE UM ARQUIVO DO DISCO >>
      PUSH HL
      CALL OPEN ; > abre o arquivo para leitura
      POP DE
      CALL ADMA ; > indica o endereço inicial de carregamento
      POP DE
      RET C
LOAD1 :PUSH DE
      CALL READ ; > lê um cluster do arquivo
      POP DE
      RET C ; > erro de leitura?
      RET NZ ; > final de arquivo
      JR LOAD1

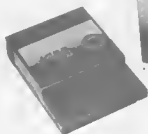
OPEN :PUSH DE ; << ABRE UM ARQUIVO PARA LEITURA >>
      LD A, (DE)
      CALL CONVDIV
      LD DE, DIRET ; > procura nome no diretório
      POP HL
OPEN1 :PUSH HL
      PUSH DE
      LD B, 11
      INC HL
OPEN2 :LD A, (DE)
      CP (HL)
      JR NZ, OPEN3 ; > se for diferente ..
      INC HL

```

LISTAGEM 5

UTILIZE SEU MSX COMO TERMINAL DE TELEX NORTLX CARTUCHO PARA MICROS EXPERT MSX.

**HOMOLOGAÇÃO
TELEBRAS N.º
2953**



- Possui programa residente que gerencia, facilita e agiliza a conexão com a rede nacional de telex
- Acompanha manual de instrução detalhado.
- Em situação de repouso, libera o uso do micro para outras atividades.
- Compatível com as linha IBM-PC, a nível de arquivos de texto.

NORTERM - Emulador de terminal para IBM-PC e compatíveis. Passe a compartilhar dos programas, memória, winchester, etc, usando seu MSX como terminal.

NORDDI - Interface controladora de até 2 drives, 3 1/2 ou 5 1/4 face simples ou dupla. Padrão MSX.

NORDDI II - NORDDI + NORCLOCK num só cartucho.

NORCLOCK - Passe a dispor de data e hora certa e guardar todos os arquivos com data e hora. Não precisa ficar ligado; contém pilhas.

NOREPPG - Programador de EPROM. Programa de 2716 até 27256, sem fonte externa nem módulos pra EPROMs diferentes. Permite utilização de cassette e drive.

DESCUBRA A FORÇA DO



COM OS CARTUCHOS



COMPUTER HELP INFORMÁTICA LTDA

Av. T-15 N.º 106 - Jardim América - Goiânia - GO - CEP 75210

Tel.: (062)251 0798


```

INC DE
DJNZ OPEN2
POP DE ; > se for igual
POP HL
JR OPEN5
OPEN3 :POP HL ; > avança um nome no diretório
LD DE,32
ADD HL,DE
EX DE,HL
POP DE
PUSH HL
PUSH DE
LD HL,DIRET ; > acha o endereço final do diretório
LD DE,#200
LD A,(FORMAT2+1)
LD B,A
OPEN4 :ADD HL,DE
DJNZ OPEN4
POP DE
CALL CPHLDE ; > verifica fim de diretório
POP HL
LD A,#FF
JP Z,ERRGER
LD A,(HL)
AND A
JR NZ,OPEN1
LD A,#FD
JP ERRGER
OPEN5 :LD (POSNOV),DE ; > pega Tamanho e Entrada
PUSH DE
POP IV
LD A,(IV+11)
LD (ATRARIQ),A
CP 2
JP Z,ERRGER ; > verifica se o arquivo pode ser lido
PUSH HL
LD L,(IV+28)
LD H,(IV+29)
LD (LONTAM),HL
LD L,(IV+30)
LD H,(IV+31)
LD (HITAM),HL
LD H,(IV+27)
LD L,(IV+26)
LD (ENTARIQ),HL
LD H,(IV+25)
LD L,(IV+24)
LD (DATARIQ),HL
LD IV,BUFFGM+2 ; > procura trilha do arquivo a ser carregado
LD H,(IV+1)
LD L,(IV+0)
OPEN6 :LD DE,(ENTARIQ)
CALL CPHLDE ; > verifica se é a entrada correta
JR Z,OPEN5
OPEN7 :INC IV
INC IV

```

```

LD H, (IY+1)
LD L, (IY+0)
LD DE, $FFF
CALL CPHLDE ; > encontra próxima entrada
JR NZ, OPEN7
INC IY
INC IY
LD H, (IY+1)
LD L, (IY+0)
LD DE, $FFFF
CALL CPHLDE ; > verifica se é final de mapa
JR NZ, OPEN6
LD A, $FE ; > acinala que não foi achado a entrada
POP IY
JP ERRGER
OPEN6 :LD (POSSEO), IY
LD (PONTBUF), IY
POP IY
LD HL, (DATARO) ; > guarda as variáveis de trabalho em DCB
LD (IY+12), L
LD (IY+13), H
LD HL, (ENTARO)
LD (IY+14), L
LD (IY+15), H
LD HL, (LOWTAM)
LD (IY+16), L
LD (IY+17), H
LD HL, (HITAM)
LD (IY+18), L
LD (IY+19), H
LD A, (ATRARO)
LD (IY+20), A
LD HL, (POSNOV)
LD (IY+21), L
LD (IY+22), H
LD HL, (POSSEO)
LD (IY+23), L
LD (IY+24), H
LD HL, (FORMAT)
LD (IY+25), L
LD (IY+26), H
LD HL, (TAMSET)
LD (IY+27), L
LD (IY+28), H
LD HL, (SOMA)

```

SABE O QUE SIGNIFICAM ESTES SÍMBOLOS?

“CR\$”



```

LD (IY+29),L
LD (IY+30),H
LD HL,(PONTBUF)
LD (IY+31),L
LD (IY+32),H
XOR A
AND A
RET

CONVDV:NOP ; << CONVERTE NUMERO DO DRIVE >>
AND A ; > A=000 - DEFAULT
JR Z,CONVD01
CP #FF ; > A=FF - NAO INTERPRETA
RET Z
DEC A ; > A=000 - A=A-1
LD (DRIVE),A
CONVD01:LD A,(DRIVE)
CALL TRDDSC
CALL SDOONV
CALL MNTDIR
RET

ADMA :LD (VARCOP),DE ; << ALTERA DMA (Direct Memory Adjust) >>
RET

READ :LD A,(ATRARG) ; << LÊ UM CLUSTER DO ARQUIVO >>
CP 2
JP Z,ERRSER
PUSH DE
CALL SETVAR
LD IY,(PONTBUF) ; > IY com ponteiro para tabela bufpgm
LD H,(IY+1)
LD L,(IY+0)
CALL CONVLE
LD HL,(VARCOP)
LD BC,(FORMAT)
LD A,(DRIVE)
AND A
CALL PHYDIO ; > carrega um setor
LD A,#FF
JP C,ERRSER
LD HL,(PONTBUF) ; > próximo cluster
INC HL
INC HL

```

VALORIZE SEU

HOT DATA R.

* MELHOR PREÇO.
* MELHOR ESTRUTURA.
* MELHOR ACERVO.
* MELHOR QUALIDADE.
* MELHOR PRAZO.
* MUITAS NOVIDADES.

Informações e pedidos em nome de César A. Cardoso, CN. Postal 23079, CEP: 20542 - Rio de Janeiro - P.J. Tel.: (021) 577-5746.



HARDWARE
* KITS DE DRIVE
* MEGARAM PLAYCON
* COM HARDISK.
* DISKETS.

ATENÇÃO:
Nas compras acima de Cr\$1.000,00
concorra a uma MEGARAM PLAYCON
* COMPACTO PLUS -> Reduz no vídeo
o tamanho da tela. 12 BTNS.

* CUR -> incrível editor de vinhetas animadas 3D. Apenas 28 BTNS.
* CARCARRÁ -> copiador de discos Ultra-rápido. 18 BTNS.
* SUPERIMPOSE -> potente gerador de caracteres (MSX III). 10 BTNS.
* DYNAMIC PUBLISHER -> poderoso sistema editor de páginas gráficas em português (MSX II). 25 BTNS.
* M SHAPE COLLECTION -> coleção de 13 discos de shapes. 45 BTNS.
* URXOL - MIRAI - S.LAYDOC - e FINAL ZONE -> rodando sem megaram cada -> 5 BTNS. Os 4 por 18 BTNS.

```

LD (PONTBUF),HL
POP IY
LD (IY+31),L
LD (IY+32),H
LD HL,(VARCOP) ; > atualiza variável com posição de memória
LD DE,(TAMSET)
ADD HL,DE
LD (VARCOP),HL
LD IY,(PONTBUF) ; > pega o próximo cluster e coloca em HL
LD H,(IY+1)
LD L,(IY+0)
LD DE,#FFF ; > para verifica final de arquivo
CALL CPHLDE
LD A,1
JP Z,ERRSER
XOR A
AND A
RET

```

SETVAR = PUSH DE ; << PEGA AS VARIÁVEIS DE TRABALHO DO FCB >>

```

POP IY
LD L,(IY+12)
LD H,(IY+13)
LD (DATA00),HL
LD L,(IY+14)
LD H,(IY+15)
LD (ENTAR0),HL
LD L,(IY+16)
LD H,(IY+17)
LD (LOWTAM),HL
LD L,(IY+18)
LD H,(IY+19)
LD (HITAM),HL
LD A,(IY+20)
LD (ATRARI),A
LD L,(IY+21)
LD H,(IY+22)
LD (POSNUM),HL
LD L,(IY+23)
LD H,(IY+24)
LD (POSSE0),HL
LD L,(IY+25)
LD H,(IY+26)
LD (FORMAT),HL

```

**QUE VOCÊ ANUNCIOU EM CPU, PORTANTO
SUA EMPRESA TERÁ**

MAIS "CR\$" NO



E VOCÊ MAIS "CR\$" NO



LD L, (IY+27)
LD H, (IY+28)
LD (TAMSET), HL
LD L, (IY+29)
LD H, (IY+30)
LD (SOMA), HL
LD L, (IY+31)
LD H, (IY+32)
LD (PONTBUF), HL
RET

CONVLT:LD DE, (SOMA)

; << CONVERTE CLUSTER EM SETOR P/ PHYDIS >>

ADD HL, DE
LD A, (TAMSET+1)
RRC A
DEC A
EX DE, HL
RET Z
EX DE, HL
ADD HL, HL
EX DE, HL
RET

CPESC :LD A, 7
OUT (RAA), A
IN A, (RA9)
CP RFB
RET NZ
LD A, RFF

; << TESTA A TECLA ESC >>

ERRGR :AND A
SCF
RET

; << PROCEDIMENTO GENCICO DE ERRO >>

AVCSEP :CALL SETVAR; << AVANÇA UM CLUSTER NA TRILHA >>

PUSH DE
LD IY, (PONTBUF)
LD L, (IY+2)
LD H, (IY+3)
LD DE, #FFF ; > verifica se chegou ao final da trilha
CALL CPHLDE
PUSH IY
POP HL
POP DE



**BAHIA
VIDEO &
INFORMATICA**

- EVA - SELECIONAL LITTON DE VINHETAS ANIMADAS PARA A LINHA MSX
KIT COM DOIS DISQUETES C/5 1.600,00
- LETTERS SPECIAL DESIGNERS PLUS - O SOFT ALUCINANTE A SUA IMPRESSORA NÃO SERÁ
MAIS A MESMA POIS CORRECIARÁ A COMPON LEMAS DE TAMANHOS E DESENHOS VARIADOS
DISCO E MANUAL INCLUI DOS C/5 1.000,00
- KIT LETTERS SPECIAL DESIGNERS PLUS - COM TODOS OS ALFABETOS DO LETTERS SPECIAL
DESIGNERS PLUS MAIS 32 TOTALMENTE ACEITUAOS SOFT DESTINADO AOS PROFISSIONAIS
QUE NÃO POSSAM PERDER TEMPO DIARIANDO SEU PRÓPRIO ALFABETO COMPATÍVEL COM TODOS
OS PROCESSADORES DE TEXTOS E ARQUIVOS DBASE C/5 1.700,00
- * * * * * Podem ser reduzi de Screen 1 C/5 800,00

**JOGOS E
APLICATIVOS
PARA MICROS
MSX**

SOLICITE
GRATUITAMENTE
O NOSSO
CATÁLOGO

RUA DA POEIRA, 89/201
ED LENA - SALVADOR - BA
CX POSTAL 6321 CEP 40040
TEL. (071) 321-1718

PARA FAZER O SEU PEDIDO ENVIE CHEQUE NOMINAL A BAHIA VIDEO & INFORMATICA
JUNTO A RELAÇÃO DOS JOGOS E APLICATIVOS

REVENDEDOR AUTORIZADO
Livraria Civilização Brasileira
1 Shopping Bahia e Flavia 1

ATENÇÃO
NOSSOS JOGOS MSX COM 10% DE DESCONTO
SOLICITE GRATUITAMENTE O NOSSO CATÁLOGO
ELETÔNICO ENVIANDO NOS UM DISQUETE
FORMATADO PARA REALIZARMOS A GRAVAÇÃO

● ROTATIVA - PROGRAMA DESTINADO A IMPRIMIR TELAS DE
JOGOS 5 TIPOS DE IMPRESSÕES PREÇO C/5 700,00

JOGOS em disquete 3 1/2 consulte nos

TODOS OS JOGOS PARA A LINHA MSX, INCLUSIVE OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS

```

RET Z
INC HL ; > avança um cluster no ponteiro
INC HL
LD (PONTBUF),HL ; > registra nova posição do ponteiro
PUSH DE
POP IX
LD (IX+31),L ; > grava ponteiro em FCB
LD (IX+32),H
RET

```

RETSEQ:CALL SETVAR; << RETORNA UM CLUSTER NA TRILHA >>

```

EXX
LD HL,(PONTBUF)
LD DE,(POSSEQ)
CALL CPHLDE ; > verifica se ponteiro está no início
RET Z
DEC HL ; > retorna um cluster no ponteiro
DEC HL
LD (PONTBUF),HL ; > registra nova posição do ponteiro
PUSH HL
EXX
POP HL
PUSH DE
POP IX
LD (IX+31),L ; > grava ponteiro em FCB
LD (IX+32),H
RET

```

MSTCLR:CALL SETVAR; << RETORNA O CLUSTER ATUAL DA TRILHA >>

```

LD IX,(PONTBUF)
LD L,(IX+0)
LD H,(IX+1)
RET

```

MSTTAM:CALL SETVAR; << RETORNA O TAMANHO DO ARQUIVO ATUAL >>

```

LD HL,(HITAM)
LD DE,(LOWTAM)
RET

```

MSTDAT:CALL SETVAR; << RETORNA A DATA DO ARQUIVO ATUAL >>

```

LD HL,(DATARD)
RET

```

```

DATARD:DEFB 0
ENTARD:DEFB 0
LOWTAM:DEFB 0
HITAM:DEFB 0
ATRARD:DEFB 0
POSNOV:DEFB 0
POSSEQ:DEFB 0

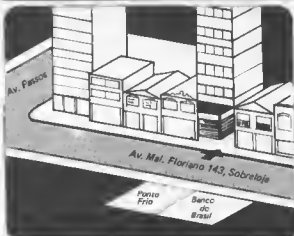
```

```

PONTBUF:DEFB 0
VARCOP:DEFB 0

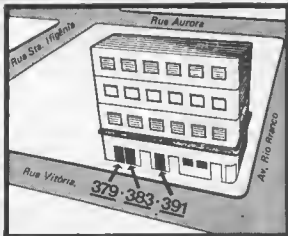
```

**OS ENDEREÇOS CERTOS PARA QUEM LIDA COM
ELETRÔNICA • INFORMÁTICA • RADIOAMADORISMO**



RIO DE JANEIRO:

Pertinho de Central (Est. Pedro II) e
do Metrô (Est. Presidente Vargas):
Av. Marechal Floriano 143 — Sobrelaje



SÃO PAULO:

No bairro Sta. Ifigênia, onde
se concentra o comércio eletrônico:
R. Vitória 379/383/391

Nos locais acima estão sediados os principais estabelecimentos do

GRUPO EDITORIAL ANTENNA

desde 30 de abril de 1926 a serviço dos profissionais, amadores, experientes e estudantes brasileiros. Pessoalmente ou em perfeito atendimento postal (veja endereço no rodapé), ali dispõem eles dos seguintes setores especializados:

LOJAS DO LIVRO ELETRÔNICO — LIVROTRÔNICAS

A mais antiga e bem sortida livraria técnica da Eletro-Eletrônica, Informática, Faixa do Cidadão, Radioamadorismo, Telecomunicações e muitos outros setores para atividade profissional, treinamento, aprendizagem e entretenimento. Livros e revistas técnicas nacionais e estrangeiras. Rápido atendimento pelo Raambolso Postal.

ESQUEMATECA BRASILEIRA DE ELETRÔNICA — ESBREL

Onde você encontra uma imensa variedade de esquemas e outros dados técnicos para manutenção, ajusta e consertos em aparelhos eletrônicos de todas as marcas e procedências, dos mais antigos aos mais modernos e sofisticados — com a tecnologia de uma organização com mais de meio século de experiência nesta especialização.

ANTENNA — ELETRÔNICA POPULAR

A revista que desde 30 de abril de 1926 conquistou a confiança e preferência dos profissionais e amadores brasileiros dos setores técnicos a que se dedica: Eletrônica — Rádio e TV — Radioamadorismo — Faixa do Cidadão. — Som. Montagens de Aparelhos, instalação, manutenção, consertos. Artigos sobre "hard" de micros e periféricos. Programas para Eletro-Eletrônica e Radioamadorismo.

GRÁTIS

Visite-nos ou escreva-nos para receber gratuitamente um exemplar da "Revista do Livro Eletrônico" contendo listas e comentários sobre livros técnicos de nossas especializações.

PELO CORREIO: Grupo Editorial Antenna — Departamento Central de Atendimento Postal
Caixa Postal 1131 — 20001 Rio de Janeiro, RJ — Brasil

Para solucionar o erro no fonte, modifique a rotina SQCO09 para:

```
SQCO09 :LD A,(VSET)      ; << VERIFICA E TRATA CLUSTER APAGADO >>
        CALL STCONV
        LD A,H
        OR L
        PUSH AF
        EX AF,AF'
        POP AF
        POP IX
        CALL Z,SQCO08    ; > INCLEMENTA PONTEIROS
        PUSH IX
        EX AF,AF'
        JR Z,SQCO09
        XOR A
        RET
```

E troque o início da rotina ERRMAP de:

```
ERRMAP :LD HL,(SOMA)     ; << REGISTRA INFORMAÇÕES P/ DISCO VASIO >>
        INC HL
        INC HL
        LD DE,4
        AND A
        SBC HL,DE        ; > PEGA 12 CLUSTER LIVRE
```

Para:

```
ERRMAP :LD HL,2          ; << REGISTRA INFORMAÇÕES P/ DISCO VASIO >>
```

Para solucionar o erro na listagem 1, alterar as seguintes linhas para

9000 C3 2C 90 AF C3 74 90 C3 13 91 C3 88 92 C3 70 92

9160 26 90 CA 70 92

9250 FF FF CD 95 91 DD E1 C9 3A 18 94 CD 2C 90 7C B5

9260 F5 08 F1 DD E1 CC 1D 92 DD E5 08 28 E8 AF C9 00

9270 21 02 00

LISTAGEM 6 — Errata da parte II deste arquivo

A POUCO MAIS DE UM ANO, SURTIU NO MERCADO UMA "SOFTHOUSE" QUE O TRIA DEIXAR MAIS FORTE, MAIS PROFISSIONAL E MAIS JUSTO. HOJE VOCE PODE TER A CERTeza DE QUE A **A&A SOFTWARE** VEIO PARA FICAR, E ISTO PARA NOS É SO O COMEÇO.

NOSSOS PRODUTOS

POSTAL CARD 1.0
RDF 2.0
ASSISTANT 1.0
BUTTY SPRITES 1.1

REVENOA AUTORIZAQA

DISCOVERY
PRO KIT
MEAMES
XSW
AGUIA INF.
NEWDATA
SOFTNEW

LANÇAMENTO: NBP 1.0

NOVIDADES EM JOGOS (MULTIPLE GAMES)

ATENDEMOS POR REEMBOLSO POSTAL • SEDEX À COBRAR • VALE POSTAL • CHEQUE NOMINAL

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ATENDEMOS MSX 1, MSX 2, MEGARAM.
PAGAMENTO EM 2 OU 3 PRESTAÇÕES (SEM ACRÉSCIMO), MESMO COMPRANDO PELO CORREIO.
CADASTRAMOS REVENDEDORES PARA NOSSOS PRODUTOS. PEÇA INFORMAÇÕES. TODOS QUE PEDIREM CA-
TÁLOGO GANHARÃO UM SENSACIONAL BRINDE SURPRESA!



A&A SOFTWARE

CAIXA POSTAL 201
93800 — SAPIRANGA — RS


```

1 '
2 '
3 ' Programa: EXAFAT-EXaminador da FAT
4 ' Direitos: Revista CPU
5 '      Por: J.lio Veloso
6 ' Versao: 40 colunas
7 '
1000 SCREEN=WIDTH40;COLOR,1,1;KEYOFF:CL
EAR1200,4;H0000:DEFINTA=2;LOCATE,0;GOSUB
1520
1010 '
1020 BLOAD'DRIVE2.0IN'
1030 '
1040 DEFUSR1=4H9000:DEFUSR2=4H9003:DEFUS
R3=4H9007:DEFUSR4=4H900A:DEFUSR6=4H900D:
DEFUSR7=4H9010:DEFUSR8=4H9013:DEFUSR9=4H
9016:DEFUSR0=4H9019
1050 '
1060 A=USR2(0):A=USR3(0):A=USR4(0):A=USR
7(0):GOSUB1630
1070 '
1080 BPGN'=256*PEEK(4H901D)+PEEK(4H901C)
:DIR1=256*PEEK(4H901F)+PEEK(4H901E):DIR
1=256*PEEK(4H9021)+PEEK(4H9020):FAT1=256
*PEEK(4H9023)+PEEK(4H9022):BFA1'=256*PEE
K(4H9025)+PEEK(4H9024)
1090 '
1100 GOSUB 1790
1110 '
1120 PGM1=BPGN'+2
1130 '
1140 ADIR1=DIR1:SE1=256*PEEK(PGM1+1)+PEE
K(PGM1):IF SE1=65535 GOTO 1470
1150 C11=PEEK(ADIR1+27)*256+PEEK(ADIR1+2
6)
1160 IF C11<>SE1 THEN ADIR1=ADIR1+32:IF
PEEK(ADIR1)<>0 GOTO 1150
1170 '
1180 LOCATE10,6:FORI=0T07:PRINTCHR$(PEEK
(ADIR1+I)):NEXTI:PRINT" ";:FORI=0T010:P
RINTCHR$(PEEK(ADIR1+I)):NEXTI
1190 '
1200 LOCATE31,6:PRINTPEEK(ADIR1+29)*256+
PEEK(ADIR1+28):PEEK(ADIR1+31)*4096+PEEK
(ADIR1+30)*65536:1" ";:LOCATE30,6:PRINT
1210 " " T29
1220 '
1220 LOCATE7,8:DAT1=PEEK(ADIR1+25)*256+P
EEK(ADIR1+24):PRINT(DAT1 AND 4H1F)"/":((
DAT1 AND 4H10)/32)"/":((DAT1 AND 4HFE00
)/256)+74
1230 '
1240 NM=1:NY=12:LOCATE 2,NY
1250 SE=256*PEEK(PGM1+1)+PEEK(PGM1):IF S
E=4HFF GOTO 1300

```

```

1260 PRINT (SE+PEEK(4H940C))$2;" ";PGM'
=PGM'+2
1270 NM=NM+1:IF NM=7 THEN NM=1:NY=NY+1:1
LOCATE2,NY
1280 GOTO 1250
1290 '
1300 A9=INKEY$:IF A9="" GOTO 1300
1310 IF ASC(A9)=28 THEN PGM1=PGM1+2:LOCA
TE3,12:A=USR(0):GOTO 1140
1320 IF ASC(A9)=29 GOTO 1400
1330 IF ASC(A9)=30 THEN LOCATE3,12:A=USR
(0):GOTO 1120
1340 IF ASC(A9)=31 GOTO 1450
1350 IF ASC(A9)=27 THEN CLS:KEY ON:END
1360 IF ASC(A9)=12 THEN LOCATE3,12:A=USR
(0):GOTO 1300
1370 IF ASC(A9)=24 GOTO 1600
1380 GOTO 1300
1390 '
1400 GOSUB 1490
1410 IF PGM1=0PGM1 GOTO 1430
1420 GOSUB 1490
1430 PGM1=PGM1+2:LOCATE3,12:A=USR(0):GOT
O 1140
1440 '
1450 LOCATE3,12:A=USR(0)
1460 PGM1=PGM1+2:SE1=PEEK(PGM1+1)*256+PE
EK(PGM1):IF SE1<>65535 GOTO 1460
1470 PGM1=PGM1+2:GOSUB 1490:PGM1=PGM1+2:
GOTO 1140
1480 '
1490 PGM1=PGM1+2:SE1=PEEK(PGM1+1)*256+PE
EK(PGM1):IF SE1<>4095 GOTO 1490
1500 RETURN
1510 '
1520 DEFUSR=4H41:A=USR(0):T10=CHR$(1)+CH
R$(64+23):T29=CHR$(1)+CHR$(64+22):T39=CH
R$(1)+CHR$(64+24):T49=CHR$(1)+CHR$(64+25
):T59=CHR$(1)+CHR$(64+26):T69=CHR$(1)+CH
R$(64+27):T79=CHR$(1)+CHR$(64+20):T89=CH
R$(1)+CHR$(64+19)
1530 LOCATE2,1:PRINT"Programa: EXAFAT"
1540 LOCATE5,3:PRINT"Autor: J.lio Velos
o"
1550 LOCATE29,1:PRINTCHR$(4HC7)CHR$(4HD3
)" "CHR$(4HC7)CHR$(4HC1)" "CHR$(4HD0)CHR
$(4HD0)
1560 LOCATE29,2:PRINTCHR$(4HD0)" "CHR$(
4HC1)CHR$(4HC7)CHR$(4HD2)CHR$(4HD0)CHR$(
4HD0)
1570 LOCATE29,3:PRINTCHR$(4HC1)CHR$(4HD6
)" "CHR$(4HD0)" "CHR$(4HC7)CHR$(4HC7)
1580 FORI=0T039:LOCATE1,4:PRINTT19+:LOCA
TE1,0:PRINTT19+:LOCATE1,24:PRINTT19+:IF
I<25 THEN LOCATE0,1:PRINTT29+:LOCATE30,1:PR

```

```

INTT29:;NEXTI;SENEXTI
1590 GOSUB 1820:FORI=0T030:LOCATE1,19:PR
INTT19:;NEXTI:LOCATE0,19:PRINTT79+:LOCATE30
,19:PRINTT89
1600 LOCATE0,0:PRINTT39+:LOCATE30,0:PRIN
TT49+:LOCATE0,24:PRINTT59+:LOCATE30,24:P
RINTT69+:LOCATE0,4:PRINTT79+:LOCATE30,4:
PRINTT89+:DEFUSR=4H44:A=USR(0):DCUSR=4H
8000
1610 RETURN
1620 '
1630 DEFUSR=4H0A00:RESTOREI650:FORI=4H0A
00T0A00:IF READA9:POKEI,VAL("4H"+A9):NEI
TI
1640 RETURN
1650 DATA 06,07,C5,3A,00,F3,F5,06,23,C5,
3E,20,C0,A2,00,C1,10,F7,21,0E,F3,7E,3C
1660 DATA 77,F1,32,00,F3,C1,10,E3,C9
1670 '
1680 CLS:LOCATE0,0:FILES:FORI=0T030:LOCA
TEI,21:PRINTT19:;NEXTI:LOCATE2,22:LINEPR
UT"Entre com o arquivo: ";A9
1690 CADIR1=ADIR1:ADIR1=DIR1
1700 J=LEN(A9)
1710 BAS1=ADIR1:FORI=1T0J:IFNID9(A9,1,1)
="*",THENBAS1=ADIR1+0:J=J+1
1720 IFPEEK(BAS1)=ASC(MID9(A9,1,1))THE 0
AS1=BAS1+1:NEXTI:GOTO 1750
1730 ADIR1=ADIR1+32:IFPEEK(ADIR1)<>0GOTO
1710
1740 LOCATE2,22:PRINT"Arquivo nao encont
rado"JSPC(15):FORI=1T01500:NEXTI:ADIR1=C
ADIR1
1750 C11=PEEK(ADIR1+27)*256+PEEK(ADIR1+2
6):PGM1=BPGM1
1760 SE1=PEEK(PGM1+1)*256+PEEK(PGM1):IFS
E1<>C11:THENPGM1=PGM1+2:GOTO1760
1770 CLS:GOSUB1520:GOSUB1790:GOTO 1170
1780 '
1790 LOCATE 2,6:PRINT"Arquivos":LOCATE 2
3,6:PRINT"Arquivos":LOCATE 2,8:PRINT"Da
ta":LOCATE 2,10:PRINT"Distribuiçao:"
1800 RETURN
1810 '
1820 LOCATE1,20:PRINT"SLCT/CLS/ESC - ma
xima/normaliza/sai"
1830 LOCATE1,21:PRINT"/< - avanta/reto
rna arquivo"
1840 LOCATE1,22:PRINT"/v - primeiro/ul
timo arquivo"
1850 RETURN

```

F-16 FIGHTING FALCON

ANDRÉ LUIZ ANCIÃES DOS SANTOS

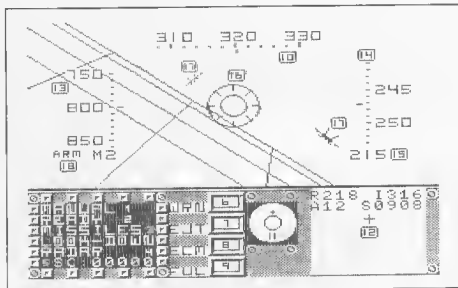
INTRODUÇÃO

Este jogo é o simulador de voo da aeronave F-16 Fighting Falcon, uma máquina com excelente desempenho, para pilotos de alto nível de qualificação. Essa nave, além de possuir mísseis e uma metralhadora de 20mm, conta com sistemas automáticos de operação.

Seu objetivo é combater os Mig-25 soviéticos, que possuem armamentos e equipamentos similares aos do F-16. Sua nave pode alcançar 1970 milhas por hora (mp) e altitude máxima de 50.000 pés.

COMANDOS DA NAVE

Subir — Cursor (Joystick) p/baixo
 Oescer — Cursor (Joystick) p/cima
 Esquerda — Cursor (Joystick)
 esquerda
 Direita — Cursor (Joystick) p/direita
 X — Aumentar a velocidade
 Z — Diminuir a velocidade



OMEGA ADVANCED SYSTEMS. MSX & APPLE CLUB ALGO MAIS QUE UMA SIMPLES SOFTHOUSE...

- OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DOS
 EUA E JAPÃO
 - OS MELHORES PREÇOS

- ENTREGA ULTRARÁPIDA (SEDEX)
 - GARANTIA DE 2 ANOS SOBRE
 SOFTS.

NÃO PERCA TEMPO

PEÇA CATÁLOGO GRATUITO PELO TEL. (011) 522-2613 OU CAIXA POSTAL 55139
 CEP 04799 - SÃO PAULO - SP

SHIFT — Disparo de míssil e metralhadora

A — Acelera bruscamente
Z e X — Diminui bruscamente (pressionar as 2 teclas juntas)

COMANDOS DO EQUIPAMENTO

C — muda de semi-automático para manual e vice-versa

F3 — muda de manual para automático e vice-versa

F2 — muda o feixe de radar de Look Up para Look Down e vice-versa.

F1 — Troca de mísseis para metralhadora e vice-versa

HQME — Termina o jogo com o piloto salvo

STQP — Pausa do jogo

ESC — Paralisa o jogo sem score.

QBS: Estando em modo automático, a tecla C será ignorada.

TELA DO JOGO

1 — Piloto automático, semi-automático e manual

2 — Indicador de condição de uso do armamento (Ready)

3 — indicador do armamento utilizado

4 — Estado do radar: Look Up ou Look Down

5 — Score

6 — Luz de alerta contra disparo de míssil inimigo

7 — Ejetor do piloto (esse comando é automático)

8 — Sistema contra medidas eletrônicas (ECM System)

9 — Indicador de combustível

10 — Bússola (0 a 360 graus)

11 — Radar de curto alcance

12 — Radar de longo alcance

13 — Velocidade em milhas por hora (MPH)

14 — Altura medida em pés

15 — Quando disparado o míssil, marca o tempo de impacto no alvo. Antes do disparo, marca a distância do alvo.

16 — Mira da aeronave (a mira do míssil é menor)

17 — Naves inimigas

18 — Quantidade de armamento disponível.

DICAS

(1) O míssil só poderá ser disparado a uma distância mínima de 300m. A mira então ficará vermelha indicando que o alvo poderá ser atingido.

(2) Se o alvo estiver muito perto, troque o armamento para metralhadora. Será mais fácil de atingir o inimigo.

(3) Não leve muito tempo para destruir os inimigos, pois eles se posicionarão atrás de uma nave para tentar destruí-lo.

(4) A tecla A é de alta eficiência. Quando pressionada, aumenta a velocidade bruscamente, permitindo a saída rápida do alcance do fogo inimigo.

(5) Somente utilize as mudanças bruscas de velocidade em caso de fuga do inimigo, pois o consumo de combustí-

vel aumentará, diminuindo seu tempo de voo.

(6) No caso da metralhadora, somente dispare quando o meio da mira ficar vermelho. São necessários muitos tiros para abater o inimigo.

(7) Não mantenha a nave estabilizada por muito tempo, para não ser facilmente localizado pelo inimigo.

(8) Quando o inimigo estiver disparando atrás da sua nave, você ouvirá um alarme. Imediatamente mude o curso da nave para não ser atingido.

(9) Quando disparar um míssil, mantenha a nave inimiga na mira, pois só assim o seu míssil atingirá o alvo.

OUTROS DETALHES

— A troca de armamentos leva 32 segundos para se processar, e enquanto isso nenhuma outra arma poderá ser utilizada

— Q radar em modo Look Down, entre 3.000 e 13.000 pés de altitude, tem alcance de 60 milhas

— Q radar em modo Look Up, entre 13.000 e 30.000 pés de altitude, tem alcance de 80 milhas.

R — Significa distância do alvo;

I — Rumo do alvo.

A — Significa altitude do alvo;

S — Velocidade do alvo.

— Q F16 FF está preparado para voar ao nível do mar. Dentro do radar de curto alcance, aparecerão todas as naves inimigas num raio de 32 milhas.

TOYGAMES INFORMÁTICA

MSX

1 e 2 - MEGARAM

Caixa Postal 30961 - CEP 01051
São Paulo-SP

Rua Galvão Bueno, 714 - Conj. 16
Liberdade - São Paulo-SP

Próximo Estação Metrô São Joaquim

FONE (011)277-4878

A TOYGAMES INFORMÁTICA
dis põe dos melhores jogos
para o seu MSX, oferecendo
qualidade profissional, novida-
des internacionais e garantia
dos seus serviços.

**SOLICITE
NOSSO
CATALOGO
GRATIS**

SUPRIMENTOS

- Fitas para impressoras
- Disquetes 3 1/2 e 5 1/4
- Formulários contínuos
- Etiquetas
- Livros e Revistas

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4 e 3 1/2
- Impressoras
- Modems
- Monitores

**ACEITAMOS
CARTÃO
DE
CRÉDITO**

PROMOÇÃO

- A cada 10 jogos 1 grátis
- Preço especial para pacote de 100 jogos

**DESPACHAMOS
PARA TODO
O BRASIL**

ABERTO TAMBÉM SÁBADOS DAS 9:30 ÀS 16:00 HORAS

LICENCE TO KILL

ANDRÉ ANCIÃES DOS SANTOS

Incorporando James Bond, o agente 007, você deve desbaratar uma quadrilha de traficantes de tóxicos, cumprindo 5 fases.

FASE I

Na primeira fase você, pilotando um helicóptero, deve chegar até a base de operações da quadrilha. Enquanto voa até lá, pode tentar destruir um carro que anda sob o seu helicóptero. Porém, caso você não o destrua, apenas deixará de ganhar alguns pontos.

Nas laterais das ruas, existem quadradinhos pretos, de onde saem tiros. Você pode destruí-los, bastando para isso atirar neles.

Nesta fase, os controles são os seguintes:

UP - Acelera o helicóptero e diminui a altitude
DOWN - Diminui a velocidade e aumenta a altitude
RIGHT - Move para a direita
LEFT - Move para a esquerda
FIRE - Atira

Se você tocar as casas com o helicóptero, perderá uma vida. Todo o resto dos objetos é inofensivo, desde que você mantenha a altitude acima do segundo traço, de baixo para cima no mostrador (veja "TELAS DE JOGOS").

O "DAMAGE", como em todas as outras fases, mostra o quanto seu helicóp-

tero foi danificado até agora. Se a barra vermelha, abaixo da palavra "DAMAGE", chegar até o lado direito, você perderá uma vida.

FASE 2

Chegando no O.G., você tem agora que atravessá-lo, procurando não ser atingido.

Para facilitar a sua tarefa, foi desenhado um mapa dessa fase, publicado junto das instruções.

Para terminar a fase, você deve ultrapassar a linha pontilhada no topo do mapa. Os controles são usados para mover Bond, e o FIRE atira na direção para a qual sua mira estiver apontada. Para mover a



TACO SOFTWARE LTDA

Rua João PESSOA 16 Salas 501/2 - Santos - SP - 11010
Caixa Postal 785 - Telefone (0132) 33-2037

Para adquirir qualquer um dos pacotes relacionados abaixo, preencha em uma folha a parte dos dados pessoais (nome, endereço, cidade, cep, tipo de computador, drive, etc.). Anexe ao seu pedido cheque ou vale-postal (para agência 404144), em nome de **CONVERSO & CIA LTDA** e envie

para o endereço acima (de referência através de carta registrada).

Os preços dos pacotes já estão incluídos as despesas de postagem, disquete e embalagem.

Gravação efetuada somente em disquete de 5 1/4 dd

PACOTES PARA MSX 1.0/1.1 SEM MEGARAM

PACOTE 01 RAM CHASE HQ NAGANOVA WAR IN EARTH MOTORBIKE MADNESS	PACOTE 02 BALL MORTADELO Y SALAMINHO 1 MORTADELO Y SALAMINHO 2 DOSA DE COZUMEL 1 DOSA DE COZUMEL 2	PACOTE 03 CURRO GIMENEZ LUCAS TOXICO RENEGADE 3 DUSTIN CASANOVA ZANAC 3	PACOTE 04 LIVISONO 2 CAPITÃO TRIUNO 1 CAPITÃO TRIUNO 2 SATANIA 2 SATANIA 2	PACOTE 05 OCEAN CONQUEROR HUNTER OCTOBER DAWN PATROL U BOAT
PACOTE 06 PERIGO DELGADO SILENT SHADOW	PACOTE 07 MASK 2	PACOTE 08 NEMESIS 1	PACOTE 09 AFTER BUNNER	

PACOTES PARA MSX 1.0/1.1 NECESITAM DE MEGARAM

PACOTE 11 FINAL ZONE NEMESIS TWIN BEE	PACOTE 12 NEMESIS 2 SALAMANDER	PACOTE 13 JAGUAR GALL FORCE	PACOTE 14 F1 SPIRIT NEMESIS 1	PACOTE 15 MIRAI CROSS BLAIM
--	---	--	--	--

PACOTES PARA MSX 2.0 SEM MEGARAM

PACOTE 16 AKLIGHT	PACOTE 17 ISLA DEL TESOURO	PACOTE 18 LAST MISSION GOODY	PACOTE 19 CHOPPER	PACOTE 20 WORLD GOLF
-----------------------------	--------------------------------------	---	-----------------------------	--------------------------------

PROGRAMAS PARA MSX 2.0 NECESITAM DE MEGARAM

PACOTE 21 METAL GEAR VAMPIRE KILLER	PACOTE 22 BASEBALL MON MON MUSTER	PACOTE 23 BASEBALL 2 KING'S VALLEY 2	PACOTE 24 SPACE NARROW	PACOTE 25 HINOTORI TREASURE DE USAS
PACOTE 26 ALESTE	PACOTE 27 ZANAC EXCELENT	PACOTE 28 CONTRA	PACOTE 29 RYTYPE	PACOTE 30 PSYCHO WORD

LANÇAMENTOS INÉDITOS PARA MSX 1.0/MSX 2.0 - R\$ 1.200,00 (CADA, DISCO E CORREIO INCLUSOS)

RAMDISK V.1.0 (MSX 1.0 E 2.0) - Programa para transformar sua MEGARAM normal em disk, simula um pseudo-drive

DYNAMIC PUBLISHER (somente 2.0) - Incrível pagemakar para versão 2.0, carrega telas digitalizadas, totalmente em português

TURBO SMA (somente 2.0) - Copiador gra 2.0, usando em conjunto com a megaram memory mapper.

MSX DOS 2.0 (somente 2.0) - Sistema operacional para a linha msx 2.0

NA COMPRA DE CINCO PACOTES GANHE MAIS UM GRÁTIS

* NA COMPRA DE TRÊS PACOTES PARA A LINHA 2.0 GANHE O MSX DOS 2.0

PAGAMENTO VIA VALE-POSTAL, DESCONTO DE 10% NO VALOR TOTAL DO PEDIDO

TABELA DE PREÇOS E PROMOÇÕES VÁLIDAS ATÉ 15/09/1990.

PACOTES DE 01 A 28 - R\$ 550,00 / PACOTE 29 - R\$ 650,00 / PACOTE 30 - R\$ 800,00

mira, faça o seguinte: Aperte FIRE, e, mantendo-o pressionado, mova para a esquerda ou para a direita. Você verá um círculo se mover em torno de James. Ele é a mira. Quando ela estiver na posição desejada, solte o FIRE, e o tiro será disparado.

No mapa, as partes hachuradas são objetos e casas, por onde é impossível passar. Os círculos pretos são barris. Para destruí-los, é necessário acertar quatro tiros. Ao serem destruídos, os barris explodem, matando os inimigos que estiverem próximos a ele.

Um ponto importante é procurar sempre economizar balas. Uma dica: quando você estiver com três cartuchos (vide "TELA DE JOGO") e aparecer algum outro na tela (ao matar os inimigos, às vezes aparecem cartuchos), antes de apanhá-lo, gaste todos os tiros do terceiro cartucho. Dessa forma, você aproveita os quinze tiros do novo.

FASE 3

Nesta fase, a mais fácil do jogo, você deve, estando dependurado num helicóptero por uma corda, entrar em um hidroavião.

Não há muito o que dizer, apenas leve Bond até o avião e aperte FIRE.

FASE 4

Agora, você está na água, e deve acertar um avião com um arpão, subindo por uma corda até ele.

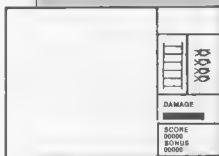
Para conseguir o arpão, deve matar um dos mergulhadores. Para matá-los, você deve estar sob a água, passar sobre eles e apertar FIRE. Colocando o joystick para a frente, Bond ficará submerso. Cuidado para o oxigênio não acabar (VIDE "TELA DE JOGO").

Existem alguns pacotes de drogas na água. Se você destruí-los, ganhará alguns pontos extras.

Para pegar o avião, você deve acertar em um dos flutuadores existentes (em forma de Zeppelin, presos às asas), e, quando o arpão estiver passando sobre eles, teclar FIRE. Aparecerá uma corda entre você e o avião. Você então deve chegar até ele, desviando das pedras existentes na água. Ao chegar ao avião, automaticamente passará para a última fase

FASE 5

Nesta fase, você deve jogar cinco caminhões para fora da estrada. Colocando o joystick para a frente, seu caminhão acelerará. Então, recue aos poucos para não perder velocidade, e espere o caminhão inimigo aparecer. Quando ele chegar bem perto, corte-o pelo lado, ultrapasse-o e então empurre-o para fora, utilizando para isso sua carroceria. Não bata com a parte da frente, ou isso aumentará o "damage". Após jogar cinco caminhões para fora da estrada, será mostrada uma mensagem de congratulações, e o jogo se reiniciará.



FASE 1

ALTITUDE

VIOAS

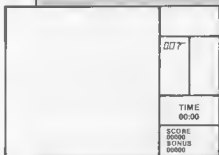
TIROS RECEBIDOS
PONTOS
BONUS POR TEMPO



FASE 2

TIROS NA ARMA
CARTUCHOS EXTRAS
VIOAS

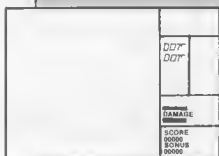
TIROS RECEBIDOS
PONTOS
BONUS POR TEMPO



FASE 3

VIDAS

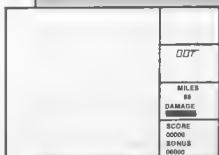
TEMPO PARA TERMINAR A FASE
PONTOS
BONUS POR TEMPO



FASE 4

VIOAS

OXIGÊNIO
TIROS RECEBIDOS
PONTOS
BONUS POR TEMPO

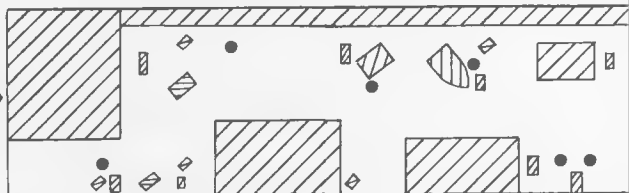
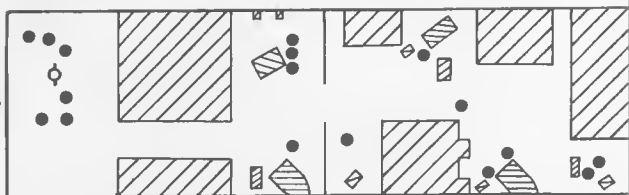


FASE 5

VIOAS

MILHAS RESTANTES
BATAIOS
PONTOS
BONUS POR TEMPO

INÍCIO



LICENCE TO KILL

CLUBE DO LEITOR O CARTÃO DO MSX



CANAL TRÊS INFORMÁTICA

30% desconto na inscrição do clube do MSX (MSXCLUBE)
15% desconto software (jogos em geral)
Facilidade no pagamento na compra de periféricos

MANÍACOS DO MSX

15% desconto na compra de jogos.
20% desconto na compra de jogos especiais.
10% desconto na compra de programas de autores nacionais
15% desconto na compra de aplicativos

CONECTOR INO. E COM. LTOA

5% desconto na compra de kit de drive para MSX

CIBERTRON ELETRÔNICA LTOA

15% desconto na compra de software

YOUNGSOFT

30% desconto nas compras de software.
10% desconto na inscrição no clube de usuários.

NEMESIS INFORMÁTICA LTOA

10% desconto em seus produtos.

RECURSOS DIGITAIS

5% desconto na compra de periféricos
10% desconto na compra de softs de outras empresas
30% desconto na compra de softs da Redi Universoft

TACTO INORMÁTICA COM. LTOA

10% desconto na compra de qualquer produto ou curso.

PAULISOFT INFORMÁTICA LTOA

10% desconto na compra de software, exceto promoção.

DISCOVERY INFORMÁTICA

10% desconto em seus produtos

EDITORIA ALEPH

15% desconto em suas publicações

REVOLUTION

20% desconto na compra de software

NEWSOFT

10% desconto na compra dos jogos comuns
20% desconto nos jogos especiais.
25% desconto nos aplicativos
30% desconto na compra de livros
5% desconto na compra de periféricos e suprimentos
• Os descontos acima não incidirão sobre produtos em promoção

NEWOATA

*5% desconto nos produtos de representação/revenda.
10% desconto nos seus produtos.

ESPACIAL ELETRÔNICA

20% desconto nos seus produtos

INFORTELLÉS

5% desconto em geral.

GAME OF TIME

10% desconto em geral

SOFTMARK

12% desconto nos seus produtos

SOFT DESIGNS

15% desconto na compra de software e serviços

MSX INFORMÁTICA

10% desconto em hardware
20% desconto em software da MSX INFORMÁTICA e ou
10% desconto em software de outras EMPRESAS.
10% desconto em assistência técnica e suprimentos

A&A SOFTWARE

25% desconto na compra de jogos
15% desconto em software da A&A SOFTWARE
10% desconto em software de outras empresas
5% desconto em suprimentos

BITCENTER INFORMÁTICA

10% desconto em qualquer serviço de manutenção

Se você ainda não tem um cartão,
faça logo a sua assinatura de CPU e receba o seu!

SOS GAME

JOE BLADE

O que você acha de ser um prisioneiro nazista, com a missão de resgatar os outros prisioneiros, acionar uma bomba e fugir antes que ela exploda? Na vida real esta situação não seria nada interessante, mas em seu MSX é uma emocionante aventura.

André Luis Anciães dos Santos

O JOGO

Como já foi dito, o seu objetivo é salvar os prisioneiros, ativar a bomba e fugir.

Os prisioneiros se encontram espalhados pelas salas do jogo. Eles não tem lugar fixo, aparecendo em salas aleatórias, sorteadas no início de cada partida.

Existem vários objetos para ajudá-lo a conseguir seu intento:

– MUNIÇÃO (AMMUNITION) – Tem o aspecto de uma caixa. Servem para recarregar a sua arma. Seus tiros, embora não tenham um marcador na tela, são ilimitados.

– COMIDA (FOOD) – Parece um lanche gigante, com direito a coca-cola. Recoloca sua energia no máximo.

– UNIFORME INIMIGO (ENEMY UNI-

FORM) – Parece um quepe. Deixa você imune aos inimigos.

Além desses objetos, ainda existem as chaves. Existem algumas portas com grades que só podem ser abertas usando uma chave. Cada vez que você passar por uma destas portas, usará uma chave.

O jogo se inicia na tela onde existe um 'I' maiúsculo. As portas são os buracos nas linhas. Os buracos com rachuras representam as portas que devem ser abertas com uma chave. Vale ressaltar que só é necessário usar a chave para "subir" no mapa.

Nas portas onde existem círculos, você, ao descer, deve fazer o seguinte: vire para a direita, desça e atire imediatamente.

Abaixo, um pequeno roteiro para

terminar o jogo:

– Primeiro, procure os prisioneiros, em todas as salas.

– Após percorrer todas as salas, procure uma bomba. Ao encostar nela, aparecerão as letras de A a E fora de ordem. Você deve colocá-las na ordem em 30 segundos.

– Vá à tela inicial e sala.

DICAS

– Após ativar a bomba, você tem 20 minutos para sair do quartel.

– Cuidado para não ficar preso em alguma sala sem chaves.

– Procure economizar munição, pulando os inimigos.

– Não pegue a bomba no início do jogo, para não se arriscar com o tempo.

SEU EQUIPAMENTO DE MSX PAROU? PAROU POR QUÊ?

- Expert, • Hot Bit • Drive • Monitor • Data-Corder • Joy-Stick • Impressora
• Interface • Megaram • Kit para 2.00 etc.

O MISC montou a mais especializada assistência técnica em MSX do país, com serviços de alto padrão, preço justo e com garantia. Atendemos em qualquer parte do Brasil.

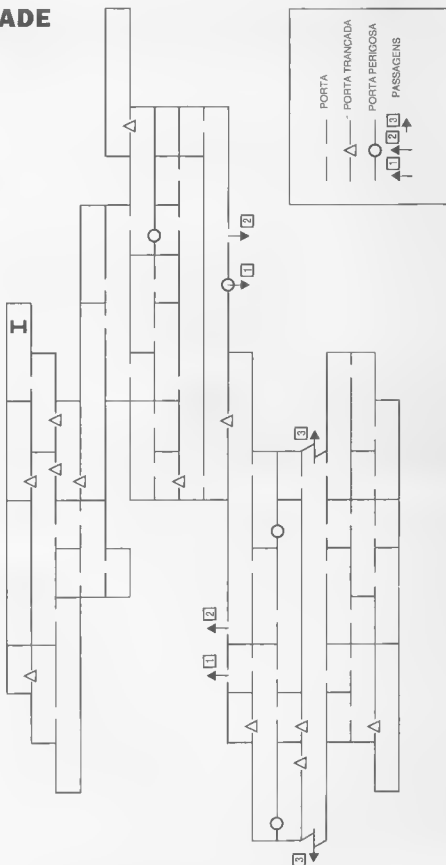
Transforme sua TV colorida em RGB Pagamos à vista equipamentos de MSX

Associe-se ao MISC e passe a receber o Jornal do MISC, que traz seus serviços e produtos. Inscrição: Taxa única de Cr\$ 750,00 (válida até 30/08/90) paga através de cheque nominal a EMBASS EDITORA LTDA. ou em depósito no BRADESCO - agência 0108 Conta 141.184-5. Na inscrição ganhe grátis uma coleção de jogos em fita K-7 ou disco 5,25.

MISC – A solução definitiva para o Usuário de MSX.

Rua Xavier de Toledo, 210 - cj. 23 - CEP 01048 - São Paulo - SP - Fones: (011) 34-8391 e 36-3226

JOE BLADE



CPU dicas

SÉRGIO PAIXÃO MORGADO

OH! SHIT! VIDA INFINITA

```
20 BLOAD"OHSHIT1 BIN"
30 FOR A=0 TO 255:POKE A,USR(0)
40 DEFUSR=40960 A=USR(0)
50 BLOAD"OHSHIT2 BIN"
60 DEFUSR=40960 A=USR(0)
```

FREDDY HARDEST IN SDUTH MANHATTAN ENERGIA INFINITA

```
20 POKE-1,(NOT(PEEK(-1))AND$F0)*1 0625
30 IFPEEK(40960)=40960 THEN POKE-609,201
40 COLOR 1,1:SCREEN2
50 CLEAR 100,35000
60 BLOAD"FREDDYH1",R BLOAD"FREDDYH2",R
70 BLOAD"FREDDYH3",R BLOAD"FREDDYH4",R
80 BLOAD"FREDDYH5",R BLOAD"FREDDYH6",R
90 BLOAD"FREDDYH7",R BLOAD"FREDDYH8",R
POKE$H000,0 POKE$H000,0 POKE$H000,0
100 DEFUSR=PEEK(-832)*256+PEEK(-831)
110 FORB=101500:NEXT X:USR(0)
```

GONZALES 1 VIDA INFINITA

```
10 REM POKE BY SERGIO P. MORGADO
20 A=INP(40960)/160960(40960)POKE-
30 A POKE1,(NOT(PEEK(-1))AND$F0)*1 0625
40 IF PEEK(40960)=40960 THEN POKE-609,201
50 BLOAD"GONZAI1",R
60 BLOAD"GONZAI2",R POKE$H764,0
DEFUSR=40960 A=USR(0)
70 BLOAD"GONZAI3",R
80 BLOAD"GONZAI4",R
```

ZANAC 3 VIDA INFINITA E VELLOCIDADE DO JOGO

```
20 CLS KEYOFF POKE$H000,0
21 LOCATE7,6 PRINT"ALTERAR VELOCIDADE DO JOGO"
22 LOCATE8,6 PRINT"0 - VELOCIDADE RAPIDA"
23 LOCATE9,6 PRINT"1 - VELOCIDADE NORMAL"
24 LOCATE10,6 PRINT"2 - VELOCIDADE LENTA"
25 LOCATE10,18 PRINT"3 - VELOCIDADE MAIS LENTA"
26 LOCATE10,16 PRINT"OPÇÃO", INPUTB
27 IFB=3 THEN LOCATE17,16 PRINT"::OJOTO26
30 DEFUSR=40960 A=ZANAC 3
40 BLOAD"ZANAC31" X:USR(0) SCREEN2
50 BLOAD"ZANAC32" POKE$H900,0
POKE$H854,0 DEFUSR=34775
60 POKE 354171,PEEK(40960)
71 X:USR(0)
80 BLOAD"ZANAC33" R
```

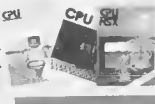
MUTANT ZONE 1 VIDA INFINITA E IMUNIDADE

```
30 A=INP(40960)/16 OR INP(40960) POKE-
2,A POKE -1,(NOT(PEEK(-1)) AND $F0)*1 0625
40 BLOAD "MUTANT11"
50 BLOAD"MUTANT12" DEFUSR=40960 X:USR(0)
60 BLOAD"MUTANT13" FOR A=0 TO 255:POKE A,USR(0)
1 POKE A 0 - NEXT DEFUSR = 40960
X:USR(0)
70 BLOAD"MUTANT14" DEFUSR=40960 X:USR(0)
80 BLOAD"MUTANT15" POKE $H019,0 FOR F=0 TO 1500: NEXT DEFUSR=40960 X:USR(0)
90 "ORE PARA MUDAR A COR DO JOGO, PRESSIONAR UM DOS NUMEROS DE 1 A 9
```

JAWS (TUBARÃO) VIDA INFINITA

```
20 POKE-2,INP(40960)/160960(40960) POKE-
1,(NOT(PEEK(-1))AND$F0)*1 0625
30 IFPEEK(40960)=40960 THEN POKE-609,201
40 KEYOFF COLOR1,1:SCREEN2
50 BLOAD"JAMS2" DEFUSR=40960 X:USR(0)
60 BLOAD"JAMS3" BLOAD"JAMS4" DEFUSR=40960 X:USR(0)
70 BLOAD"JAMS" DEFUSR=40960 X:USR(0)
80 BLOAD"JAMS6" POKE$H9460,0
POKE$H9460,0 POKE$H9460,0 DEFUSR=40960 X:USR(0)
90 BLOAD"JAMS7" FORF=0 TO 2000: NEXT DEFUSR=40960 X:USR(0)
```

**TIRE O MÁXIMO
PROVEITO DE
SEU MICRO**



**ASSINE AS MELHORES
PUBLICAÇÕES DE
INFORMÁTICA**

NOME _____		<input type="checkbox"/> COMERCIAL <input type="checkbox"/> RESIDENCIAL	
EMPRESA _____			
ENDEREÇO _____			
BAIRRO _____	CIDADE _____		
ESTADO _____	CEP _____	TELEFONE _____	

☐ REVISTA CPU
TODAS AS INFORMAÇÕES QUE O USUÁRIO DE MSX NECESSITA

☐ À VISTA - CR\$ 1.550,00
☐ EM 2 PAGAMENTOS DE CR\$ 850,00
☐ EM 3 PAGAMENTOS DE CR\$ 600,00
☐ AUTORIZO O DÉBITO EM MEU CARTÃO DE CRÉDITO

☐ REVISTA CPD
A PUBLICAÇÃO DO PROFISSIONAL DA ÁREA DE INFORMÁTICA

☐ À VISTA - CR\$ 2.000,00
☐ EM 2 PAGAMENTOS DE CR\$ 1.100,00
☐ EM 3 PAGAMENTOS DE CR\$ 800,00
☐ AUTORIZO O DÉBITO EM MEU CARTÃO DE CRÉDITO

CARTÃO DE CRÉDITO (ISOMENTE PARA PAGAMENTOS À VISTA)

☐ ELO

☐ AMERICAN EXPRESS

NÚMERO DO CARTÃO. _____

VAL _____ / _____

ASSINATURA _____

LOCAL _____

DATA _____

DE _____

DE _____

Assinatura _____

ÁGUA
INFORMÁTICA

AV. N.S. DE COPACABANA, 605/604
COPACABANA
22.040 - RIO DE JANEIRO - RJ

TEL.: PABX (021) 235-3541 - TELEX: 21-21717 KPUR BR

**SEJA UM USUÁRIO BEM INFORMADO
ASSINE LOGO NOSSAS PUBLICAÇÕES**

LANÇAMENTO PARA JULHO:
CARTÃO 80 COLUNAS E MEGARAM

DMX

Um passo à frente no futuro

CONECTOR IND. COM. LTDA
AV. SANTA CATARINA, 1192 - CEP 04378
TEL. (011) - 543-2800
SÃO PAULO - SP



My fair Lady



A Lady 90 é o mais avançado conceito de moderna tecnologia que comprova, pelos seus recursos, design e eficiência, as constantes inovações desenvolvidas pela Elgin no mundo da informática. Ela é rápida e silenciosa: imprime normalmente 120 caracteres por segundo mantendo o nível de ruído abaixo de 60 decibéis.

É também muito versátil. Pode ser acoplada a todos os micros, aos aparelhos de telex e telefones em geral. Para facilitar ainda mais as coisas, é dotada de chave de dupla voltagem.

Além da Qualidade de Carta, ela dispõe de 10 diferentes modos de impressão que

podem ser combinados entre si em um mesmo texto ou linha. E tem mais: Graças à capacidade do buffer, enquanto a Lady 90 estiver imprimindo, você continua usando simultaneamente o computador.

Ela opera tanto com folhas soltas como com formulários contínuos e é a impressora mais compacta do mercado dispensando mesas especiais ou espaço extra. É também a mais leve, com apenas 3,5 quilos.

Você tem todos estes e muitos outros motivos para conhecer o mais novo lançamento da Elgin.

Passa na revenda mais próxima, peça uma demonstração e descubra o porquê do título deste anúncio.

ELGIN
LADY 90



ELGIN
ELETRONICA

CPU MSX

2020-01-18 14:14:02

PROJETO SPECTRO
COROL NO
AMBIENTE MSX
INTERFACE DE
POTENCIA PARA MICRODS

LICENCE TO USE
MIL FORTINO MARCH

